

Det Nye COMPUTER

Uafhængigt

Commodore-magasin

8. årgang nr. 10
1. oktober-
28. oktober 1992
Kr. 36,00

Amiga'en laver TV-reklamer!

Bespøg hos On-Line:
Vold, sex og CDTV!

Sådan får du:
Alverdens fonte
på Amiga

Hver måned:
Vind op til
kr. 14.500!

InterWord:
Commodore 64
som skrivepult

**DANMARKS
STØRSTE
SPILSEKTION:**
Amiga, PC, og C64



5 708890 000302

CITIZEN 224. Farve og S/H printer til kanonpriser!!



Suveræn 24 nåls printer med flotte S/H og farve-udskrifter. Benytter tractor og enkeltark inkl. papir parkering. Kører perfekt på Amiga og PC'er. S/H printeren kan senere udvides til farve. Leveres incl. avanceret printerdriver.

2 ÅRS GARANTI!

CITIZEN 224 2499,-
CITIZEN 224 M/ FARVEKIT ... 3199,-

GVP ACCELERATOR

GVP A530, 68030 40Mhz accelerator kort til A500 og A500+.
 Incl. 52Mb Quantum harddisk og 1Mb 32 bit ram (plads til 32Mb).
 Fremtidens "harddisk".

NYHED 9999,-

68030 25MHz kort til A2000,
 incl. 1Mb 32bit ram **6750,-**
 Med 40Mb Quantum harddisk **8498,-**
 Med 52Mb Quantum harddisk **9349,-**
 Med 120Mb Quantum harddisk **10449,-**

3.5" AMIGA DREV

3.5" Extern **699,-**
 Master 3A-1 **799,-**
 AmiTech Silent **899,-**
 m. bl.a. no click **999,-**
 Master 3A-1D **999,-**
 m. track display **699,-**
 Intern t. A500/2000 **699,-**

RAMUDVIDELSER

512KB TIL A500 m. ut **299,-**
 1Mb til A500+ **749,-**
 MaxiMem 512K **549,-**
 MaxiMem 1.8Mb **1399,-**
 2Mb kort til A2000 **1599,-**
 4Mb til A3000 (8xZIP) **1992,-**

VI FEJRRER DET NYE COMPU CENTER I ODENSE MED SLAGTILBUD OVER HELE LANDET:

STARTEN ER GÅET...

LYSPISTOL

Incl. Skeetshot og
 Orbital destroyer spil

399

EKSTRA SPIL:

Enforcer, Alix, Firestar,
 Normalpris 149,- pr. stk. **VÆLG 2 - BETAL FOR 1!**
 Cyber assault, profil. grafik. Normalpris 299,- **NU 199,-**

WORKBENCH 2.0 KIT

Den originale med ROM 2.0
 Normalpris 999,-
NU 779,-
 Tag 2 for 1499,-

PHILIPS 8833-II

Spar 300,- **2199,-**

FLICKER FIXER

Interlacefri skærm.
 Til A500 eller A2000.

Normalpris 1999,- **NU 1399,-**
 Super VGA skærm hertil 2374,-

GVP HARDDISKE

52Mb A500 **4799,-**
 120Mb A500 **6799,-**
 240Mb A500 **8999,-**
 52Mb A2000 **3999,-**
 100Mb A2000, begr. **4499,-**
 120Mb A2000 **5999,-**
 240Mb A2000 **7999,-**



ÅRHUS

Nørre Allé 55, 8000 Århus C.
 Tlf. 86 13 98 22.
 (Forsendelse tlf. 86 22 06 11)



KØBENHAVN

Strandvejen 18, 2100 Kbh. Ø.
 Tlf. 31 20 73 20.
 (Forsendelse tlf. 39 27 73 05)



AALBØRD

Maren Turis Gade 12, 9000 Aalb.
 Tlf. 98 12 77 66
 (Forsendelse tlf. 86 22 06 11)

ODENSE

RECEPTION

Lørdag d. 3. oktober
 kl. 10-16.00 kan du se
 vor nye butik og nyde en
 forfriskning. Velkommen.

Thomas B. Tirrigegade 28
 5000 Odense C.
 Tlf. 8590 7136 Fax. 6590 7139

- En stærk serie danske kvalitetsprodukter



MaxiMem

Den eneste formidlingsvirksomhed i ASFO-landet er det baltiske F&S, der har 12K i 1Mb, 15Mb, 18Mb, 20Mb, 21K i 2Mb, 1Mb i 1Mb og 18Mb i 1Mb. ASFO kan udbygge til 1Mb CHIPSET med CPU adaptern. Medlemmer 18Mb på 1390.
Medlemmer 1390.

549.-



Silent NYHED

Med indrykket "no rock" sampe er
drevet vider et og vilket er drevet
ten rages og drevet er drevet
"drevet" så det er drevet
den kan drevet er drevet. Drevet
og langt drevet (10, 10) er drevet
100% kompositet med
Amie

899,-

AutoKICK NYHED

Automatico, iapc con un motor mini-placa el 8
hidrante. Tl A500/A500+ Opció per nye
2.0 Skidder fonsages
fro instal·lar.

359.-

Joy Master

Luvmotsekonsiller spæder mus og væk
eller for mus. Orskriming med musestæter
siger skyldsmagere, der der nærmere og du
stoppe for at føle ledning ud
og ind og dermed slide
på jorden!

229.-



SOUND SAMPLER

[illegible]

649.



Amigo Mouse

100% Amiga-kompatibel met i en mee Amibech-gevoerde Amiga-werftekst op minivastere op gummiband. Super-staf! Mogen leekken design, ook nog met lange id's en behouding al arbeide met Elm-geek'n PC'er.

299.

NYHED

AMIGA DISKETTER

100 ft. x 50 ft. Area of 100 sq. ft. by 50 ft. by
vol. 4.50 100.50
Distributed by: AIAA

499.



RING TIF. 86 22 06 11

Ja tak! Send mig omgående - GRATIS: ☐ Katalog (1991-92)
 Brochure på: ☐ AmiTech PC ☐ Andet:

Du kan også
vedlægge din
bestilling. Husk
ved forudbetaling,
at pålægge kr. 28,-
i porto, dog kr. 64,-
ved køb af monitor
eller computer.
Pr. efterkrav
yderligere kr. 17,-

Navn:

Adresse

Poster

BV⁺

Kuponen (eller kopi) sendes i lukket kuvert til:
Alcotini, Lysthøjen 10, 8520 Lystrup.

1.675 kr. for din brugte Amiga 500

• hvis du køber **Amiga CDTV Computer System** nu!



Amiga CDTV Computer System er en kæmpemæssig teknologisk nyhed. Faktisk den største siden TV'et, CD'en og computeren. Netop nu kan du få det komplette Amiga CDTV Computer System med **1.675 kr. i rabat**, hvis du gi'r din brugte Amiga 500 i bytte.

Systemet er et ægte multimedia system og inkluderer mus, diskdrev, tastatur - og naturligvis en CDTV. Amiga CDTV Computer System er selvfølgelig **fuldt kompatibel** med al den Amiga 500 software, som du allerede har. I virkeligheden er Amiga CDTV Computer System en **avanceret computer**, som gi'r dig mulighed for at afspille CD'er med musik, grafik, video, tekst, spil og meget mere. En enkelt CD-ROM rummer, hvad der svarer til 681 almindelige disketter.

Med dit Amiga CDTV Computer System følger **Gyldendals Fakta Leksikon**, som nu fås til CDTV.

Kig ind til nærmeste forhandler og oplev CDTV allerede i dag!

Amiga CDTV Computer System koster kr. 6.995,- inkl. moms.
Vi gi'r **1675,- kr.** i bytte for din Amiga 500, blot den er komplet og funktionsdygtig.



I N D I H O L D

Ansvarshavende udgiver:

Klaus Nordfeld

Chefredaktør:

Christian Mortensen, DJ

Spilredaktør:

Christian Sparrebohn

Teknikredaktør:

Lars Jørgen Hvilbo

Øvrige medarbejdere:

Jesper Steen Møller, Søren Bang Hansen, Jakob Slom, Gert Sørensen, John Alex Hvattvik, Henrik Clausen, Hans Henrik Bang, Mort Z. Sørensen, Marc Fris-Møller, Tøben Højst, Bø Jørgensen, Marlene D. Sørensen, Søren Gille, Claus-Lotte Jeppesen, Jesper Kehlet, Lene Richter, Claus Arwink, Thomas Blomgaard, Flemming V. Larsen, Bjarne Tveskov, Morten M. Rosenthal, Kenneth Friberg, Anne K. Christoffersen

Abonnements-service:

Telefontid: 11.00-18.15
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 21
Postboks: 9 71 16 00
Årsabonnement kr. 378
1/2 års abonnement kr. 198
Hvis bladet er rimeligt forsinket eller udsolgt, bedes du rette henvendelse til det lokale postkontor.

Annoncer:

Audio Media A/S
St. Kongensgade 72
1204 København K
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 21
Salgs og Markedsføring: Kim Lindas
Produktionschef: Erik Hennings
Konsulent: Birgitte Eloyer
Anne Ribet

Redaktion og udgiver:

Audio Media A/S
St. Kongensgade 72
1204 København K
Telefontid: Torsdag 15-16
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 21

Vigtigt:

Artikler og fotos i "Det Nye Computer" må ikke udnyttes i annoncer eller anden kommerciel sammenhæng, uden forlagets skriftlige accept. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Forlaget har ret til at aftrykke og udgive indsendte programmer på andre medier end i bladet. Forlaget påtager sig intet ansvar for eventuelle trykfejl.

Produktion:

Dimonika Ill, Grafix
ProPress
Dansk Heatset Rotation A/S

Fotos:

Tobiasch & Guzmann
Playground
Jason Datta

Distribution:

Danmark: DCA, Avispostkontoret
Norge: Nafvessan

Medlem af:

DF Dansk Fagpresse

Tilsluttet:

ID

Dansk Oplagkontrol, Dansk Media Index (DMI), og BMI

COM-BBS:

"Det Nye Computer"s Bulletin Board System kører 24 timer i døgnet, 7 dage i ugen, med 1200/2400 Baud, 8 deltagere, 1 stopbit og ingen paritet. Brug ikke dit abonnementsnummer som password, men brug et efter eget valg. Følg instrukserne på boksen for at blive registreret som bruger.
"COM-BBS", telefon: 33 13 20 03
SysOp: Claus L. Jeppesen & Hans H. Bang



Sådan får du alverdens fonte

Kig på to programmer, hvormed du pludselig kan bruge de mange fonte, der normalt kun er PC og Mac-ejere beskåret.

Ami-Back

Står du og mangler et Backup-program? Vi tester et nyt af slagsen, der slår alle andre af banen.

USA Today

Vores amerikanske rapporter kan bl.a. berette om en update af DPaint 4, et fax/mail-kort, nyt til lydfolk og lidt om et nyt grafik-program.

Fantastiske fremtid

Hvordan ser fremtiden ud? Dette og mange andre svar blev besvaret på en fremtids-udstilling i Ålborg.

Secret Service

Stedet hvor folk der snyder mødest! Vil du have uendelig liv, highscoren, se alle banerne eller gennemføre Monkey Isl- and II på 5 minutter - så er det her det foregår!



C-skolen

I fjerde udgave af vores skole ser vi på, hvordan du laver menuer.

Månedens vinder af kr. 5000,-!

Månedens udtrækning blandt vores abonnenter har bl.a. givet os en vinder i - Nyborg!

Musik Nonstop

Læsernes musikalske Amiga-spørgsmål bliver besvaret af vores altidværende musikekspert.

Vold, sex... og CDTV!

Nutidens spillefreaks forlanger vold, sex og kompromisløse realisme. Så det får de. On-Line agter at oversvømme markedet med saftige CDTV-programmer. Vi besøger!

Læsermarked

DNC's sidste læsermarked har masser af tilbud til dig der vil købe brugt udstyr.

6

12

16

20

21

22

25

26

29

30

32

39

50

53

54

58

62

63

65

66

69

Computer Hotline '92

Alt Public Domain på CDTV, mobil mus(!), trafik-regler med Amiga - det er nyhederne, godaften

Amiga laver TV-reklamer

Et engelsk reklamefirma bruger Amigaer, når de skal lave top-professionelle reklamer til biografer og TV.

Commodore 64 som skrivepult

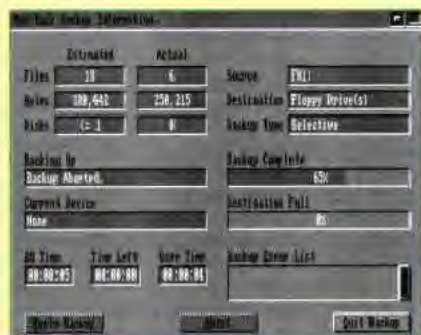
Test af danske Interword, en ny tekstbehandler til brødkassen.

Tænder på 12-bit

Med en 12-bits lydsampler vil din Amiga kunne frembringe en lyd-kvalitet næsten som en CD. Vi har testet lydkortet og softwaren i et professionelt midtstudio.

Vinderne!

af Scala500 og Phazer Gun lypistol, se side



Teknik-brevkassen

Få svar på hvad forskellen på et XT- og et AT-kort er, hvad en EPROM er, og meget mere i vores tekniske brevkasse.

Gameplay

Europas bedste spilside, hvor vores team har formået at gennemteste hele 17 (!) spil.

Games Preview

En fremtidig kostplan til din Amiga - med masser af vitaminer!

Intern eller ekstern

Test af en udvending RAM-udvidelse til Amiga 500, der ikke fylder ret meget.

Mailbox

Her er dit talerør - skriv ind og giv din mening til kende!

Desk Top-kursus 6

Lær selv at lave fagkager, søjler og vektor-grafik i Professional Page.



COMPUTER HOTLINE 92

Farlig beta version af Opus

Det kendte shell program Opus fra Inovatronics, er på vej i en ny version. Betaversionen 3.5x er klar og har været til test hos enkelte udvalgte, men desværre er der en af dem, der har kopieret den videre. Det er lidt farligt, for programmet er ikke gennemtestet endnu, og pga en fejl kan det faktisk udrudere data på din harddisk, hvis du er uheldig. Hvis du f.eks. vælger "Config" funktionen, og derefter trykker "Cancel" går programmet totalt i kage, så hvis du ligger inde med Opus 3.5x, så slet det hellere, og vent til den rigtige 3.5 version kommer om et par måneder.



Baud Bandit ver. 2.0 gør nu brug af en række kontrol ikoner, som kan ses oppe i menu-baren.

Computerudstyr og software for en formue op i røg

Forleden betød en brand, at Progressive Peripheral's hovedkontor i Denver brændte ned til grunden. Branden der startede om natten, startede i en billedramme forretning ved siden af Progressive Peripheral's bygning, der primært blev brugt til administration og lager. Branden konsumerede også en del C64 og C128 software, men udviklingen af Amiga acceleratorkort blev heldigvis ikke berørt, idet den foregår andet steds.

Det vil formentlig glæde mange Amiga 500 ejere at høre, for Progressive Peripherals har netop annonceret et kommende 68040 internt acceleratorkort på 28 MHz til Amiga 500. På kortet er der plads til ekstra 32-bit RAM, og med et med sådant et kort i maskinen uddancerer du en Amiga 3000 fuldstændig. Til Amiga 1500 og 2000 har Progressive Peripherals netop lanceret deres Zeus 68040-accelerator kort, der kører 33 MHz, og som kan rumme op 64 MB RAM. På kortet sidder desuden et SCSI-2 DMA harddisk controller, som kan lave dataoverførsler på helt op til 10 MB per sekund.

På software siden er der sket opdateringer af kommunikationsprogrammet Baud Bandit, således at det nu kører perfekt under WB 2.0 og emulerer perfekt IBM ANSI grafik. Desuden kan Baud Bandit nu fungere som et lille mini-BBS, således at du når du er ude, kan ringe hjem til din computer og hente og overføre filer.

Programmet Diskmaster II er også blevet opdateret, og som noget nyt kan det derfor gøre brug af den nye "public screen" som findes under WB 2.04. Diskmaster afspiller nu også .MOD filer, og så kan du lave dit eget selvdefinerede custom key-setup.



Nu kan du åbne flere diskwindows på een gang med Diskmaster II.

Multiuser online spil i Danmark

I Sverige har mainframe brugere længe kunnet spille et specielt spil kaldet MUD - Multi User Dungeon. Det er en slags adventurespil, hvor spillerne sidder rundt omkring i Sverige, og spiller via modem i den samme computer, så de har mulighed for at møde hinanden osv. Derovre krævede det som sagt en mainframe, og af samme grund var spillet kun åbent fra kl. 17 (hvor de fleste virksomheder lukker, så deres computere bliver ledige) til kl. 7 næste morgen. Derfor har der faktisk været eksempler på spille-gale personer, der vendte deres døgnrytme fuldstændig. De stod op ved 15:30 tiden, spiste morgenmad, og var klar til at spille MUD kl. fem om eftermiddagen. Kl. 7 om morgenen var deres "arbejdsdag" slut, og de kunne gå hjem og sove.

Nu kommer MUD II til Danmark sammen med andre spil såsom "Air Warrior", der er et multiuser flysimulatorprogram, "Federation II" og "Islands of Kesmai".

Det er On-Line, der styrer showet, og de har allerede spil kørende i England, Frankrig, Tyskland, Holland mfl. og lover at spillet er klart i Danmark d. 1. oktober.

Hvis du vil have mere at vide, så ring til:

009 44 81 558 6114
Systemets nummer i England er:
009 44 81 539 6763

Konverter dine 3D filer

En stor fordel ved Amigasystemet er, at der stort set altid har været standarder for forskellige slags filer. Et tegneprogram kunne umiddelbart udveksle data med andet, men når det gælder 3D programmer ala Sculpt, holder kompatibiliteten desværre op. Derfor har du brug for Pixel 3D, der kan "spise" 7 forskellige slags 3D objekt filer. Det drejer sig om: Sculpt, Turbo Silver, Imagine, 3D Professional, Videoscape, Lightwave og AutoCad filer, hvor sidstnævnte dog kun kan saves.

Desuden er der en hel vifte af andre standard 3D funktioner såsom ekstrudering, rotation osv. og Pixel 3D kan også autotrace et 2D objekt, og lave det til 3D. Det kan du f.eks. udnytte hvis du gerne vil lave en tredimensional version af et almindeligt logo. Så scanner du det ind som et almindeligt IFF billede, og autotracer det, hvor Pixel 3D så selv laver logoet om til et objekt.

Kort sagt, hvis du arbejder seriøst med 3D og har flere programmer liggende, så kommer du ikke uden om Pixel 3D. Den eneste hage ved det er, at det ikke



Det ultimative grafikkort

I denne måned er der kommet en lille grafikrevolution fra Australien. Det er OpalVision grafikkortet, som kan alt det de andre kan og en hel del mere. Det har naturligvis ægte 24 bit kvalitet med 16.7 mio. farver, men det har også en 28 MHz RISC grafisk coprocessor, der kan lave forskellige grafiske effekter. Tegneprogrammet OpalVision følger med, og det kan selvfølgelig alle de "normale" ting, samt udnytte din harddisk som virtuel memory. Det betyder, at hvis Opal Paint løber tør for RAM, swapper det bare noget af den ud til harddisken, i stil med Evolution harddisk controlleren. På den måde kan du behandle billeder, der normalt slet ikke ville kunne være i maskinen, men prisen er selvfølgelig at det går langsomt. Billedopløsningen går op til "beskedne" 32768 x 32768 pixels, men det siger sig selv at de ikke kan ses på skærmen på en gang men må ses vha. hardware-scrolling.

Hvis du er blevet træt af at vente på en PAL version af Newteks Video Toaster, der har været undervejs i flere år, så kan du i stedet udvide dit OpalVision kort med en "Roaster" chip. Det må være "helt" tilfældigt at navnene ligner hinanden så meget. Roasteren kan nemlig alt det Toasteren kan, bare i PAL, dobbelt så god kvalitet, og med mange flere funktioner oveni. Hvad siger du f.eks. til et skalerbart videobillede midt i din Workbench, så du kan åbne et vindue med TV-avisen og tegne overskæg på politikerne eller lignende?

Som et ekstra lille plus, får du også verdens første ægte 24 bit computerspil med i købet. Det er King of Karate, der uægtelig har udviklet sig lidt siden de gode gamle "Exploding Fist" dage på 64-eren.

Vi kender desværre ikke prisen på Opal Vision, men chefen for Opal Tech Gary Rainer lover at det bliver utroligt billigt.



Commodore fyrer 195 i Tyskland

Ifølge NDR3 (Norddeutsche Rundfunk) fyrer Commodore 195 ud af 260 ansatte på fabrikken i Braunschweig, Tyskland. Helmut Jost, forretningsfører for Commodore Tyskland udtaler, at det på et computermarked med dalende salgs

tal ikke længere er muligt at producere computere i Europa.

Dette kommer som en skærende kontrast til en lovet udvidelse af fabrikken, der for et par måneder siden med egnsudviklings- og EF-tilskud stillede i udsigt, at man ville ansætte yderligere 230 medarbejdere.

Superamigacomputere på

Amigaverdenen svirrer løjeblikket af forskellige rygter omhandlende Commodores kommende lancering af nye computere. Rygterne vil vide, at Commodore har droppet at bruge Motorola 68020 chippen til fordel for 68030, hvilket lyder meget sandsynligt, da 68020 ikke giver nogen drastisk hastighedsforbedring set i forhold til en almindelig 68000 chip.

Ligesom i nogle af Mac-modellerne forventes nogle af de nye Amigamodeller at have en mikrofonindgang med indbygget sampler, der samler i 8-bit 22 kHz. Computerens lyd vil dog være af højere kvalitet, idet der vil være 4 16 bit lydkanaler på 56 kHz, der også kan emulere 8 8-bit lydkanaler på 56kHz eller om nødvendigt helt op til 16 8-bit 28 kHz lydkanaler.

Det lyder altså meget godt, men hvad med grafikken? Den bliver naturligvis også bedre, idet den nye Amigamodel efter sigende vil være forsynet med et helt nyt såkaldt AA-chipsæt, der giver nogle væsentlige grafiske forbedringer. En af chippen er en Amber-type de-interlace chip med 1 MB video RAM, og dens funktion er blandt andet at tage sig af de ekstra farvedybder.

En anden ny chip er den såkaldte Lisa, der leverer alle de nye opløsninger, som du går og venter på. Chipsættet kan lave alle de nuværende kendte opløsninger, plus: 800 x 300, 800 x 600 interlaced, 1280 x 480 og et 1280 x 960 interlaced. Paletten er 24-bit. I alle 800 og 1280 opløsningerne kan du have 8-bit 256 farver eller et 6-bit 4096 farvers HAM-mode. Med AA-chipsættet, kan du have sprites, der er 64 pixels i bredden, og som slet ingen begrænsninger har i højden.

Tilslut skal vi fra redaktionens side lige understrege, at ovenstående er ubekræftede RYGTTER, og at Commodore selv er tavs som graven.

MultiEvolution
"Den bedste harddisk til A500" Amiga Special
Test: "Sehr gut"

52 MB Quantum LPS
105 MB Quantum LPS
120 MB Quantum LPS
240 MB Quantum LPS
2 MB Ram
3 MB Ram

[illegible]

States,
1295,-
1995,-
2395,-

495.
496.
495.

Tips og Lotto
 4D-Base
 Amiga Emæring &
 Motions System
 A3000 Turbo HD



Upgrade A500

Vil du have kickstart 2.0 i din gamle maskine, eller vil du kunne køre de gamle programmer på din nye A500 plus, så er hjælpen her.

incl. kickstart 2.0 ROM
eller 1.2 - 1.3/2.0
2.0 ROM

MultiCom incl. kickstart 2.0 ROM
Kickstartomskifter 1.2 - 1.3/2.0
MultiCom + omskifter + 2.0 ROM
Kickstart 1.3 ROM + omskifter
Kickstart 1.3 ROM
MegaChip 500/2000
incl. Fat agnus 2MB

3695,-
4695,-
4995,-
RING!
700,-
2900,-



DeInterlace
Test Amiga 5/91 "g" (karakter 9.3)
 Flicker Fixer grafikken A2000 - Det originale!
 Ingen Interlace flimmer - Alle faner - Full over-
 scan - stereo-audiomodel - op til 120 Hz med nyt
 2.0 software.

A2000 B (C)
A2000 A

1795,-
1895,-



NU DANSK
VLAB A500/A600
VLAB A2000/A3000

3295,-
2795,-



Evolution A2000

Test Amiga 11/91: "Sehr gut"

SCSI-II-Filecard A2000 Kompromisslos HighEnd-Controller - Med Quantum 240 MB LPS 1.2 MB/sek (68000) herhaldvis 2.0 MB/sek (68030) max 2.8 MB/sek - einstellende Virtual Memory system - AutoBoot Kick 1.2 - 2.4

Quantum LPS 1.2 MB/sek

Quantum LPS 1.2 MB/sek

52 MB Quantum LPS
106 MB Quantum LPS
120 MB Quantum LPS
240 MB Quantum LPS

Joymouse:
Elektronisk mus/joystick
omskifter



Test Amiga 3/50: "Sehr gut"
Incl. positionsmus - 1024 Ipi - Oversampling
(12/12 tonner) - kompatibel med DPaint,
Pagestream etc. etc.
(A 2000/3000)

Kr. 3495,- (A 2000/3000)
Kr. 3995,- (A 500)
Kr. 495,- Stifter

475-

Maestro 16 Bit CD/DAT Interface.
Indiesse musik digital direkt fra
CD/DAT til din Amiga 2000/3000
uden kvalitetsstab.

1495.

Samtlige PD-disketter på CDTV

Hvis du har en CDTV, eller en A570, kan du nu få en CD-plade med over 600 MB Public Domain programmer og shareware-programmer. Fred Fish, der er verdens største enkeltssamling af PD-software, er også med, og der ligger således Fred Fish-disketter fra nr. 1 til nr. 660!

Denne CD-skive vil løbende blive opdateret for nyt PD-software, og indeholder også over 400 music-moduler, som kan høres med det medfølgende Protracker musik-program.

Pris: kr. 200-300,-

Hør hos din forhandler om han har den hjemme, eller kan skaffe den. Ellers kan du jo selv ringe til firmaet i England.

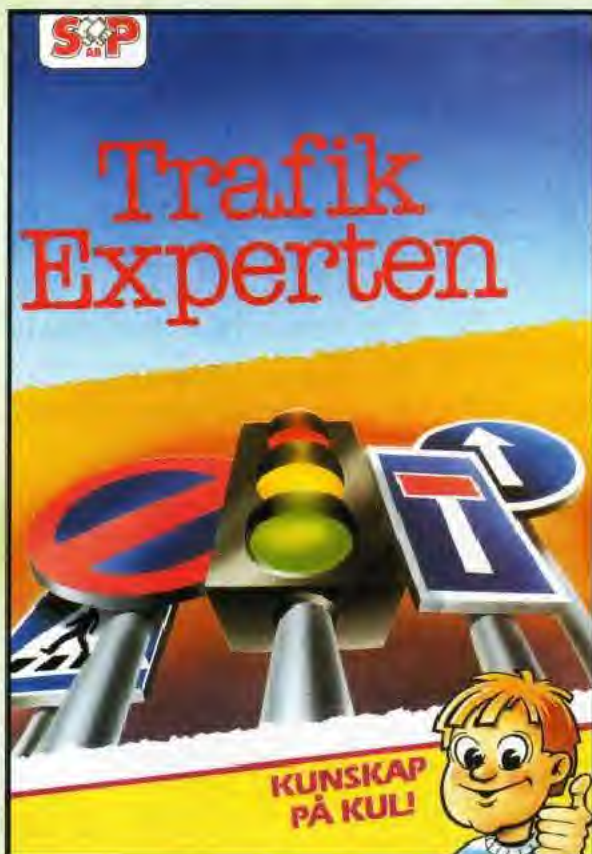
Almathera Systems,
009 44 81 683 6418

Lær trafik-reglerne med Amiga

Sverige er utroligt produktive hvad angår undervisningssoftware, og vi har set mange spændende programmer fra "hinsidan", der sagtens kunne oversættes og sælges i Danmark. Nu har de kære svenskere igen lavet et program, denne gang om vej-skilte/mærker. Et ideelt program til folk, der er ved at tage kørekort, eller som bare vil vide hvad de mange vej-skilte betyder.

Programmet er delt op i to dele: en hvor du kan gennemgå alle vejmærker og skilte, og en del hvor du bliver testet i vejskiltene og deres betydning. Problemet med programmet er egentlig kun at det er på svensk, og at der derfor er nogle specielle skilte som de kun har i Sverige. Man kan bare håbe på, at et dansk firma kan se ideen og vil lave en dansk version - vi skal nok teste det!

Trafik-Experten
SPAB
Vallortsvej 6
S-352 51 Væxjö
TEL: 009 46 470 80 500



A570 - Nu er den her

Efter at have hørt tonsvis af forudsigelser og spådomme om Commodores CD-ROM til Amiga 500 er den endelig kommet. Den hedder alligevel ikke A570 som vi skrev for et par måneder siden, men har beholdt det oprindelige A570 så navnet passer til Amiga 500. Til gengæld passer den ikke til Amiga 600, men det gør A670 drevet, som også bliver lanceret inden så længe. Forvirret? Der har også været noget tvivl om, om A570 kunne bruges som almindelig CD afspiller, men det kan vi berolige dig med at den kan uden problemer. Når den kører i CDTV mode, er det en 100% emulering af en CDTV, med det kendte logo med den snurrende CD skive, og hvis du sætter en musik CD i, får du player skærmen, hvor du kan programmere numre og al den slags.

REXX compiler

Med REXX Plus Compiler fra Dineen Edwards Group kan du nu compile dine AREXX programmer, for på den måde at få dem til at køre mellem dobbelt og helt op til 15 gange hurtigere.

REXX Plus laver dine AREXX programmer om til 68000 assembler object kode i et Blink kompatibelt format, som også andre programmeringssprog (f.eks. C) kan kalde.

For et gebyr på 10 dollars kan du erhverve en årlig licens, der tillader dig at distribuere dine egne compilede programmer som kommercielle produkter. REXX Plus koster i USA 150 dollars (ca. 840 kr.). Dineen Edwards Group 19785 W. 12 Mile Rd. Southfield, MI 48076



Musen til den helt unge Amigageneration

Nye Amigamus bringes normalt ikke her på nyhedssiderne, men i dette tilfælde kunne vi ikke dy os. Logitec's Kidz mus er simpelthen den sødeste mus din Amiga kan ønske sig, det er næsten lige før den også spiser ost.

Da Kidz, som navnet antyder, er specialdesignet til børn, bør du være opmærksom på, at den er en hel del mindre end en normal Amigamus. Kuglen inde i en normal Amigamus er typisk 2,5 cm i diameter, mens kuglen i Kidz kun er små 1,5 cm. Logitec oplyser, musens størrelse ikke går ud over opløsningen, der er på 200 dpi (dots per inch). Kidz-musen koster ca. 38 pund i England (ca. 410 kr.).

En anden mus, der også fortjener et ord med på vejen, er AirMouse fra amerikanske Selectech. For det første er den infrarød, dernæst (og vigtigst) behøver den ikke at ligge på bordet - du kan gå rundt med den i hånden, og pege på skærmen! Selectech har dermed udviklet den første 3-D mus, og det betyder at du hvor som helst i et lokale kan pege på skærmen, og hvide vinduer ned, starte programmer, ja alt det du normalt kan med en mus. Musen er oplagt til præsentationer og undervisning, eller andet hvor du gerne vil være uafhængig af bordet.

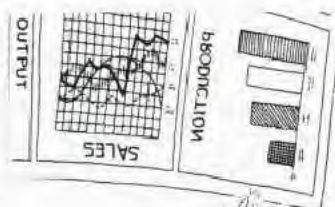
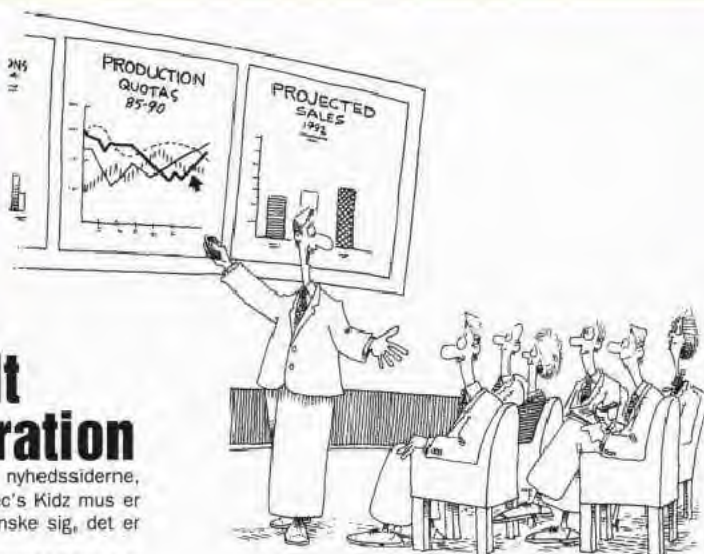
Kidz mus, Logitech UK Ltd.

Tel: 009 44 753 537222

AirMouse, Selectech, 30 Mountain View Dr.,

Colchester,
Vermont 05448

USA



CDTV'en bag et helt nyt musikformat

Sammen med Almathera Systems er GJ Productions i øjeblikket ved at lancere et helt nyt CD-musikformat kaldet the CDTV Interactive Video Single. En CD-skive i dette nye musikformat kan afspilles på enhver normal CD-afspiller uden problemer, men afspilles den på en CDTV, får du udover musikken også synkroniserede animeret grafik, du som bruger selv kan styre. Forskellen på en CDTV Interactive Video Single og en CD+G CD er altså, at du som lytter/tilskuer kan deltage aktivt i det der vises på skærmen. Det kan nemt gå hen og blive ret underholdende.

Har du nyheder?

Det Nye COMputers nyhedsredaktion modtager nyheder, store som små hele døgnet rundt! Har du en nyhed som du mener skal med i næste nummer af DNC, ringer/faxer du til:

DNC's Nyhedsredaktion

Tlf: 33 91 28 33

Fax: 33 91 01 21

Skriver du et brev til os, skal du skrive til:

DNC, St. Ksg. 72, 1264 K.

Att.: Nyhedsredaktionen.

BERØMTHEDER FRA DET STORE UDLAND HAR OPDAGET DET NYE **LÆSERMARKED**



...NU ER DET DIN TUR!

Det Nye Computer har oprettet en superhurtig telefon service! Ved at ringe til DNC's specielle linie, kan du på få minutter sælge eller købe alt dataudrustning. Normalt tager det 2 -3 måneder at få sin annonce i DNC's læsermarked, men her kan du altså handle dataudrustning på een dag!

RING 9013 2222, (1,50 Kr. pr. min.)
hvis du vil indtale en annonce.

RING 9023 3344, (6,95 Kr. pr. min.)
hvis du vil lytte til annoncer.

DET ER LET! Du ringer til nummeret, og følger speakerens anvisninger.

Du skal indtaste dit postnummer og vælge om du vil købe eller sælge.

Derefter skal du vælge det emne du søger. Tast 500 eller den direkte kode til netop din kategori:

KODE	EMNE-KATEGORI
510	PC'ere og IBM kompatible
521	Amiga Computere
522	Commodore 64 & 128
523	Macintosh
524	Andre computere
531	PC Hardware
532	Amiga & Commodore Hardware
533	Andet Hardware
541	PC Software
542	Amiga & Commodore Software
543	Andet Software
550	EDB-litteratur og manualer

Denne service er KUN og udelukkende for private. Skønnes det, at en annonce er fra et firma, eller det udbudte er illegalt software, vil annoncen ikke blive godkendt. Denne service gælder i hele Danmark, men endnu ikke alle centraler.

AMIGA LAVET TV-REKLAMER

Speedy films i London har specialiseret sig i at lave animationer til professionelle reklamefilm. Gæst selv hvilken computer, de bruger...

Af Søren Bang Hansen



I et af Sides hjørne af Soho, Londons berømte forlystelseskvarter, ligger en skummel baggård. Går man derind, finder man en snæver gyde, der ender ved en stor, sortmalet port. Indenfor fører en knirkende trappe op til en stor, højloftet sal med uhøvede trægulve og et kreativt rod, hvori de fleste Amiga-ejere sikkert straks vil føle sig hjemme... I hvert fald når de får øje på de computere, som dette firma har valgt at udstyre sine gamle, atmosfæriske lokaler med.

Amiga over hele linjen

"Vi har haft Amigaer i huset siden 1987," fortæller Barry Baker, mens han stolt klapper en gammel A2000'er på monitoren. "Det var den første, vi fik," forklarer han med et nostalgisk glimt i øjet.

Barry er prototypen på en englænder - en vaskeægte britte med veltrimmet overskæg, upåklagelig Oxford-accent og rigtige gentleman-måner. Men han er også Amiga-freak, omend af den mere stilfærdige slags.

Det var Barry, der for snart fem år siden introducerede vores allestimmens favorit-maskine i en

branchen, der ellers mest hævder til store, dyre paintbox-systemer. Så hvordan gik det til, at valget faldt på Amigaen?

"Det var nærmest lidt af et tilfælde," indrømmer han. "Den første computer, vi fik inden for dørene, var en Atari 800. Den var da meget interessant at lege med, og vi brugte den til at eksperimentere med forskellige animationer. Men i praksis var den ret ubrugelig. Så fortalte en ven mig om Amigaens grafiske kunnen, og jeg tænkte, at sådan en måtte vi have."

Det startede med 2000'eren, men den har for længst måttet se sig overhalet af en accelereret model 1500, der idag udgør hjertet i det store produktionsapparat, som er nødvendigt, når man laver animationer på professionelt plan. Og det gør Speedy Films.

"Fra margarine..."

Mit besøg startede i stuetagen. Udover et utal af videobånd og filmruller prydes dette store lokale af et par tv-skærme, tilsluttet professionelt Sony videoudstyr af den slags, der efterhånden er blevet standard inden for al tv/video



Bag den sorte dør, for enden af en mørk gyde i et af Londons mere skumle kvarterer, ligger "Speedy Films".

produktion. Her kunne en stolt Barry Baker fremvise et par af de tv-reklamer, hvor Speedy Films (og Amigaen!) har haft en stor finger med i spillet.

Den første film, der rullede over skærmen, reklamerede for et, i England, meget udbredt margarine-produkt ved navn "Vitalite". En gul sol, udstyret med et funklen-



Barry Baker er manden, der hver dag er med til at skubbe grænserne for, hvad Amigaen kan præstere.

de tandpasta-smil og et par moderigtige solbriller, danser lystigt omkring i fantastiske, grønne omgivelser, mens han synger om, hvor mange vitaminer der er i "Vitalite" smørreproduktet. En af nøglescenerne viser et stort drivhus, der på magisk vis river sig løs fra jordens overflade, og svæver



Satelliten og den røde meteor er klar til kapløb...

- Og afsted! Stillingen ser meget lige ud...

- Meteoren får sig en snack på vejen...

- Faktisk er den lidt af en grovæder...



- Næste etape er Mælkevejen,...

- Hvor satelliten endelig finder sin livret...

- Målstregen i sigte, mellem de to planeter...

- Men meteoren har forspist sig...

for den lille satellit.

Den første film i serien, "På tur i Mælkevejen", fortæller Barry om "tag den gamle og tag den nye". Det var var en af de første film i serien, hvor vi direkte fik at vide, at Amigaen er "moderne".

Det var den første film i serien, hvor vi fik at vide, at Amigaen er "moderne". Den første film i serien, hvor vi fik at vide, at Amigaen er "moderne".

... til Mælkevejen!"

Næste reklamefilm er om et produkt, som de fleste danske forbrugere sikkert kender: Milky Way chokolade-baren.

Speedy har foreløbig lavet to forskellige reklamefilm i hvad der efterhånden har udviklet sig til en hel "serie" af Milky Way reklamer. Begge film ledsages af en løbende handling, efterhånden som den udfolder sig på skærmen.

Den første film reklamerer for den klassiske Milky Way chokolade-bar. I kassen "På tur i Mælkevejen", som du finder andetsteds i denne artikel, kan du selv følge handlingen i denne lille tegnefilm. Hvad du imidlertid ikke kan se er animationerne, som næsten er af Disney-kvalitet. Det er derfor



- Og satelliten, og Milky Way, vinder kapløbet!

værd at bemærke, at alle satellitens bevægelser (og det er meget) er omhyggeligt udregnet af Barrys Amiga 1500.

Den anden film i Milky Way serien er en reklame for et nyt Milky Way produkt, en slags "chokolade-stjerner". Denne reklame er lige så imponerende som den første. Den starter med, at vor gamle helt, den blå satellit, kommer flyvende forbi en planet, hvor

en vulkan spyer gnister og stjerner ud i universet. I denne reklame er både satelliten, planeten, vulkanen og stjernerne designet og animeret på Amigaen.

Håndværket lever stadig

Men selvom Amigaen spiller en helt central rolle i Speedys produktion af animationer, så er

det stadig en del opgaver, der kræver håndværk og kreativitet.

Barry der selv har en længere uddannelse inden for kunst og grafik design har sig, med den tanke, at mange figurer ganske enkelt mere egner sig til at blive animeret af en computer.

Den første Milky Way reklame er et fint eksempel til at illustrere dette problem (se kassen: "På tur i Mælkevejen"). Satellitens bevægelser kan uden problemer overføres til Amigaen, fordi de, i sågns natur, er mekaniske.

Andetledes forholder det sig med dens storslåede modstander! Som du måske kan fornemme ved at se på billederne, er den røde meteor langt mere organisk i sine bevægelser. Den gynger og strækker sig fra side til side, mens den flyver, og specielt i æde-scenerne, hvor den sluger forskellige genstande, får man det indtryk, at den er en stor levende masse. Den slags animationer er nemmere at lave i hånden.

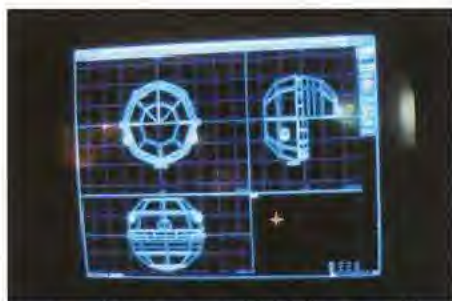
Men i de tilfælde, hvor bevægelsen i højere grad følger et fastlagt mønster, er computeren altså at foretrække, og på det punkt er Speedy Films et ret enestående firma. Når der skal computer-animeres, henvender de



Barry Bakers software-samling. Amiga-ejere vil nikke genkendende til titler som DTPaint IV og Modeler 3D - for blot at nævne to af de værktøjer, som indgår i produktionen af de imponerende reklamefilm.



Barry tryller med Amigaen... Her lægger han sidste hånd på den tol-række, der skal bringe liv og bevægelse til de figurer, som optræder i reklamefilmen.



De enkelte dele af den figur, der skal animeres, bliver designet hver for sig. Her er det satelliten fra Milky Way reklamen, der ser dagens lys - takket være Amigaen og "Modeler 3D" fra Aegis.

fleste animationsfirmaer sig nemlig til store selskaber, der - med dyre, dedikerede computersystemer - har specialiseret sig i netop at lave computeranimation. Hos Speedy klarer de selv den side af sagen, og Barry lægger ikke skjul på, at "only Amiga makes it possible..."

"Amigaen har givet os en lang række fordele, ikke alene sparer vi en formue, fordi vi selv kan lave mange af de ting, som andre animations-studier er henviset til at få lavet ude af huset. Vi har også fuld kreativ kontrol over, hvad der kommer ud i den anden ende."

En animation bliver til

Det hele starter med, at reklamebureauet leverer et "story board", hvilket ganske enkelt er en scene-for-scene gennemgang af, hvad der skal ske hvor.

Barry Baker, der både animerer og instruerer Speedy Films' animationer, sætter sig så ned sammen med reklamefolkene, og sammen finder de frem til, hvilke ændringer, der evt. skal foretages. Først når alle (inklusive chokolade-fabrikanten) er enige om, hvordan filmen skal forløbe, kan det praktiske arbejde gå i gang.

På dette punkt i samtalen forstår Barry, at vi går ovenpå, så vi kan se Amiga 1500 i animations-processen. I det følgende vil vi tage udgangspunkt i den originale Milky Way reklame - altså den hvor satelliten og meteoren flyver om kap gennem verdensrummet.

Da storyboardet var færdigt, og der var enighed om, hvordan figurerne i grove træk skulle se ud, kunne Barry sætte sig godt til rette foran sin Amiga. Selvfølgelig udføres i "Modeler 3D", der udgives af go'e gamle Aegis. Barry designer satellitens enkelte dele separat, eftersom de i vidt omfang skal animeres uafhæn-



Det er ikke noget high-tech kontor, men lokalerne hos Speedy Films har atmosfære! Her et vue over stueetagen, hvor filmene redigeres, kopieres og opbevares

gigt af hinanden (når satellitten f.eks. basker med den ene vinge, etc.).

På nuværende tidspunkt ser satelliten ærlig talt ikke specielt imponerende ud. Ikke alene består den af separate "reserve-dele" - den er også tegnet i et meget simplificeret wire-frame format (en simpel stregtegning).



Speedy Films er så glade for Amigaen at de har overladt hele firma-budgettet og al korrespondance til en A500...

Tørre talrækker

Når Barry er tilfreds med det "skelet" han har designet, er det tid til at sætte tingene i bevægelse. Først er det imidlertid en af hans assistenter, der skal i bevægelse! Hans opgave er at udføre en grov animation i hånden - med papir og blyant.

Den endelige animation udføres på Amigaen på den måde, at Barry indtaster en række koordinater, der definerer de enkelte satellit-deles placering i et tredimensionelt koordinatsystem (x,y,z). Det eneste skærmen viser under dette arbejde er en tilsyneladende endeløs række af tal (udover koordinaterne er der også forskellige koder, alt efter hvordan objektet

skal rotere + andre tekniske spidsfindigheder).

Det kan være svært at oversætte computerens tørre tal til den lille satellits sprudende bevægelser, og det er netop grunden til, at der først bliver lavet et animations-udkast i hånden. Det bruges som en slags reference under det tidskrævende tal-arbejde foran Amigaen. "Uden de håndtegnede skitser ville jeg nærmest famle i blinde," indrømmer Barry.

Der findes animations-programmer, der er mere brugervenlige, og hvor der er lagt større vægt på præsentationen. Men Barry foretrækker alligevel det gamle Aegis-program.

"Nogle af de mere nymodens programmer er nemmere at bruge, men min erfaring er, at de til gengæld ikke er nær så fleksible. Et program som 'Imagine' er betydeligt lettere at gå til, men foreløbig holder jeg mig til 'Modeler 3D'. En af de ting jeg godt kan lide ved dette program er, at arbejdsprocessen minder meget om hånd-metoden. Der er en stor grad af frihed."

Kød på skelettet

Når Barry er færdig med at definere satellitens bevægelser, loader han alle dens data ind i 'Videoscape' (ligeledes fra Aegis). Her beder han om at se en test-animation, der udføres med en forenklet udgave af satellitfiguren.

På dette tidspunkt er der som regel et eller andet, der skal rettes. Måske opdager Barry, at en bestemt del af animationen, ikke blev, som han havde forestillet sig. Eller måske har synet af figuren i bevægelse inspireret ham og affødt ideer til nye, anderledes animationer, som er et forsøg værd. Under alle omstændigheder vil det næsten altid være nødvendigt at gå tilbage og modificere lidt i de data, der defi-

nerer figurens bevægelser.

Når han endelig er tilfreds med sin animation, er tiden kommet til den proces, der i fagsproget kaldes "rendering". Det handler kort fortalt om, at der nu skal sættes kød på skelettet. For eksempel i form af overflade, lys, skygge etc. I dette tilfælde gennemgås processen to gange: først i høj opløsning (for linjer), dernæst i en lavere (for skygger).

Dette er en overordentlig tidskrævende proces - selv for Barrys Amiga 1500, der er peppet op med en 68030 "CSA Megamidgt racer" (plus, for hardware-freaks, en 105Mb harddisk og en multi-sync monitor med flickerfixer).

Speedy Films planlægger desuden at investere i et 24-bit grafik-kort, og Barry Baker forudser i den forbindelse, at Amigaen på længere sigt vil komme til at varetage stadig flere dele af produktionen.

Kronen på værket

Foreløbig er satellit-animationen imidlertid kommet dertil, hvor Amigaens rolle er ved at være udspillet. Hver enkelt "frame" bliver printet ud på papir, og nye linjer bliver tegnet ind, så hver tegning er perfekt til mindste detalje.

Efter denne endelige finpudsning ryger alle tegningerne en tur i fotokopimaskinen, hvor de bliver kopieret over på en speciel form for gennemsigtig plastic. Herefter bliver hvert billede håndmalet (man maler plastic'et på bagsiden).

Når alle frames er klar, bliver de fotograferet direkte over på 30mm film. Det sker ved, at plastic-stykkerne bliver lagt under et såkaldt "rostrum kamera" - som regel i flere lag (op til seks forskellige i de mere avancerede produktioner). På den måde er det muligt at kombinere tegnede figurer med virkelig film - for eksempel ved at lade dem optræde på en fotograferet baggrund. Og omvendt kan man tage et fotografi (f.eks. af en Milky Way emballage) og kombinere det med ens "hjemmelavede" grafik. For hver produktion udarbejdes en detaljeret plan, der fortæller kameraoperatøren, hvordan de forskellige elementer skal kombineres under kameraet.

Fra film er det en smal sag at overføre den færdige animation til en VHS video, som man så kan blære sig med, næste gang en journalist kommer på besøg...



DUSØR 100.000 KR

Nu er jagten gået ind! I Danmark har priserne på spil og seriøse programmer længe ligget i et kunstigt højt leje. Dette skyldes de store mængder af uautoriserede PIRATKOPIER der sælges i "mørket". For at gøre det muligt, at der også i fremtiden skal være et stort udvalg af titler til din Amiga (til rimelige priser), indleder vi nu en

KLAPJAGT på pirater!! SKAL JEG MELDE MIN NABO ???

Selvfølgelig er vi ikke ude på at ødelægge dit gode forhold til naboen, men kender du vaskeægte pirater af den værste slags, kan du nu tjene op til 10.000 pr. stk. vi får dømt for ulovligt salg af piratkopier. Vi udbetaler 10.000 kr. til hver af de fem første der hjælper os med at få dømt en Software Pirat! De næste ti kan hver tjene 5000 kr. pr. dømt Software Pirat.

BETINGELSER:

1. Anonyme anmeldelser modtages ikke.
2. Dokumentation for anmeldelsen skal vedlægges.
3. Dusør kan kun udbetales når den anmeldte er dømt for salg af piratkopier
4. Vi (SAP) forbeholder os ret til at vælge de sager, hvor vi skønner størst mulighed for resultat.

Med venlig hilsen

SAPU

Sammenslutningen af Amiga Program Udbydere

SuperSoft, Amiga Warehouse, Digital Vision, Inter Activision & Silverrock Productions

Kontaktadresse: SuperSoft, Åboulevarden 51, 8000 Århus C

C-64 SOM SKRIVEPULT

Gode tekstbehandlingsanlæg til Commodore 64 hænger som bekendt ikke på træerne. Vi undersøger om InterActivisions Interword er en appelsin i turbanen eller en nedfaldsfrugt.

Af Christian Sparrevohn

Computeren blev oprindeligt skabt som alternativ til den elektriske skrivemaskine. Det skulle være nemmere at slette sine fejl, kigge layoutet igennem før det blev udprintet, rykke rundt på afsnit og kombinere forskellige skrifttyper så let som ingenting. Commodore 64 har aldrig været den helt store tekstbehandlingscomputer, og de rigtig gode programmer til denne maskine kræver ikke mange fingre at holde styr på.

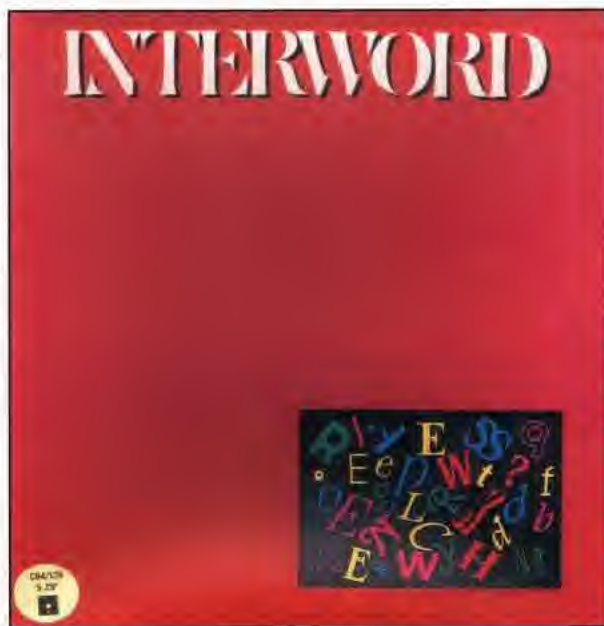
I tidernes morgen var der Easy Script og Viza Write, men siden da har der faktisk ikke været store, seriøse programmer, der har været værd at samle på. Mange af de senere programmer viste deres manglende professionalisme alene ved det faktum, at de manglede æ, ø og å...

Den fejl begår InterActivision i hvert fald ikke. Som resten af programmerne i "Inter-serien" (der desuden indeholder Interspread, Interbase, Interprint og Intersound) er Interword nemlig ærkedansk, med dansk tekst i programmet og med dansk manual. Så skulle grundlaget være rigtigt...

De første stavelser

I manualen forklarer forfatterne, at Interword ikke er et DTP-program, og at man derfor kender sine begrænsninger: ingen fancy skrifttyper, ingen billeder. Til gengæld er InterWord kompatibelt med InterSpread.

Hvis man ikke har arbejdet med et tekstbehandlingsprogram før, bliver man taget ved hånden af manual-forfatter Peter Kaae Thomsen, der nænsomt lærer



nybegynderen, hvorfor han IKKE skal trykke return efter hver linje, forklarer begrebet "markør" m.m.

Her holder pædagogikken imidlertid også op. Manualen fylder alt i alt 19 sider, hvilket inkluderer forside, forord, indholdsfortegnelse og information om InterActivision. Til gengæld har man realistisk nok set, at man ikke havde brug for et register...

Den alt for korte plads er blevet brugt til lynhurtigt at gennemgå funktionerne, uden eksempler på de mere besværlige dele af programmet, og uden at nævne nog-

le af de smarte features, der bliver nævnt på bagsiden af pakken. Resten af artiklen er baseret på det, manualen forklarer at programmet kan.

Vi starter op

Efter at være loadet ind, kommer en temmelig anonym tekstbehandlingsskærm frem - for oven er der en lineal, hvor margen og tabuleringer kan indstilles, der er X, Y, linje og side-koordinater, nogle små ikoner og en statusbar, der fortæller dokumentets navn m.m.

Herudover en blinkende cursor, og du er klar til at skrive.

-Men vil du have gavn af de ekstra funktioner, skal du ikke pile dit joystick ud af porten. Med det kan du nemlig styre en pointer rundt, der dels kan bruges til at lave blok-funktioner (indramme dele af teksten), dels til at hive rullegardiner ned fra det øverste af skærmen.

Det giver programmet en smule Amiga-præg, og netop med blok-funktionen er virkningen ret

god. Problemet er bare, at et joystick kun har een knap, og hvis du er på vej op til menuerne, kommer du nemt til at lave en blok på vejen.

Bortset fra det er interfacet rimelig nemt at bruge. Programmet reagerer lynhurtigt, har en slags WYSIWYG (What You See Is What You Get) kan indeholde hele skærmlinjer ad gangen, margen og tabuleringer indstilles nemt med joysticket og farverne på skærmen kan også nemt indstilles. Problemerne opstår først, når du ikke længere er tilfreds

med at skrive dit eget navn på skærmen.

Godnat med rullegardiner

Ved første øjekast virker rullegardinerne gode, og mange features fungerer da også fint, med en dansk oversættelse. Man kan Arkivere, Arkivere som, Slette Dokumenter, og man kan endda lave en slags preferences, så programmet hver eneste gang starter op med de samme opstillinger for dokumentet. Her kan du vælge margen, markørblink, 40/80 tegns skærm



og en påstået auto-backup-funktion, der ikke er at finde. "Diskoperationer" giver dig mulighed for at overskue indholdet af disketten.

I Redigeringsmenuen finder vi de klassiske funktioner, såsom Klip, Kopier og Indsæt (Cut, Copy, Paste), og til den hjælp har du F-taste-styrede blokfunktioner, der kan indblokke et ord, en linje, en sætning eller et afsnit. God ide.

Men, men, men. Blokfunktionerne kombineret med Skriftmenuen medfører kaos. Der er mulighed for at vælge understreg eller normal skrift, men forsøger du at ændre skrifttypen på en blok, handler programmet ret uforudset.

Vil du skrive flere linjer tekst, der alle er understregede, må du endvidere finde dig i at aktivere understreg i starten af HVER linje. Hvis du vil skrive stor skrifttype, Italic eller andet specielt (som din printer uden tvivl understøtter), kan du glemme alt om det: Der er ingen muligheder i programmet for at indsætte printer-koder eller på anden vis komme i kontakt.

Af andre muligheder er en Find-Erstat-funktion (desværre uden mulighed for at bekræfte hver enkelt tilfælde) og en Lix-måler.

Der er gjort meget ud af at få et Amiga-look frem, og det har bestemt ikke været en god udnyttelse. Det er besværligt at sidde med et joystick, der jo som bekendt kræver to hænder, stille det fra sig, og skrive videre. Der-

for er der da også lavet keyboard-shortcuts, der kan anvendes istedet, men dels er de ikke særlig logisk valg (dumme forkortelser!), dels fremkommer der ofte vinduer, der SKAL styres med det joystick, man lige havde stillet fra sig.

Funktionen, der blev væk

Selvom de nævnte funktioner ikke alle virker perfekt, så ER de der i det mindste. Men både i manualen og bag på pakken lykkes det at love ting, der ikke rigtig findes i programmet - og hvis de findes, er de i hvert fald meget godt gemt... F.eks.

sna-kes der bag på pakken om noget, der hedder dokument-statistik. Præcis hvad det indebærer, er en anelse uklart, men vel egentlig også lige meget, når det nu ikke er

der...

Så bliver der snakket om en meget imponerende Index-generering, som kræver en del datakraft, og som jeg kun troede var mulig på de større maskiner - og det tror jeg stadigvæk.

Og nu da vi er i gang med den store eftersøgning, ville det være rart at vide, hvor den automatiske backup-funktion befinder sig, hvordan man kommunikerer med InterSpread, og hvordan man skriver med negativ skrift.

Som sædvanlig er manualen kun til meget ringe hjælp...

Stavekontrol?!

Programmerne ville også meget gerne indbygge stavekontrol, men der var ikke rigtig plads i en C-64 (og den ekstra kapacitet i en C-128 bliver desværre ikke udnyttet!), så derfor fungerer stavekontrollen UDEN for tekstbehandlingsprogrammet. Hvis du vil checke dit dokument skal du først save det, slukke og tænde for computeren, loadet dit stavekontrolsprogram ind og loadet dit dokument ind.

Herefter kigger programmet dit dokument igennem, finder alle de ord, den ikke kender, og skriver dem på skærmen. Du har INGEN mulighed for at rette i dokumentet, du har INGEN muligheder for at lære din stavekontrol nye ord. Alle rettelser skal ske ved atter at slukke for maskinen og atter loadet tekstbehandlingsprogrammet ind. Åh ja...stavekontrollen kender kun 1000 ord, men du kan købe danske, tyske, engelske ordbøger med 60000 ord - for 199,- stk.

Konklusion

Problemet er generelt, at Interword frygtelig gerne vil være smart, og "Amiga-agtigt", og glemmer fuldstændig at tænke på, at "Amiga-agtigt" også er, at program-

met er til at bruge og pålideligt. Der er intet i vejen med nytænkning, men visse funktioner SKAL bare virke på en bestemt måde - her tænker jeg især på kombinationen mellem blok og skrifttyper. Manualen er pinlig mangelfuld, og der bliver slet ikke gjort rede for de små ikoner, der sidder rundt omkring. Hvad man sidder tilbage med er masser af smarte rullegardiner, der ikke virker efter hensigten, flotte vinduer, der betjenes med joystick, en for lille og for dårlig manual og et tekstbehandlingsprogram, der på ingen måde formår at nå det niveau, man må forlange.

Fakta:

InterWord (C64),
vejl. pris kr. 395,-
Interactivision
Nørreskov Bakke 14
8600 Silkeborg

AMIGA

AMIGA COMPUTERE:

A500	2999,00
CDTV (A500 INDEN I)	5495,00
A500 PLUS	3495,00
A500 COMBI	4195,00
A600	3295,00
A600 HD (20 MB)	4995,00
A2000 UDEN MONITOR	5995,00
A2000 MED MONITOR	8495,00
A3000 25MHz UDEN MONITOR:	
MED 50MB HD	16250,00
MED 100MB HD	18625,00

AMIGA PAKKER:

CARTOON CLASSICS	4295,00
PERSONAL COMPUTER	4295,00
AMIGA VIDEOTITLER	6795,00
PERSONAL COMP. HD	5795,00

ACCELERATOR-KORT:

A500/A500+/A2000:	
ADSPED 14,28 MHz	1795,00
BLIZZARD 14,28 MHz	
* PLADS TIL 8 MB RAM	2195,00

TILBUD

VXL-30 KORT, 0MB
RAM

* PLADS TIL CO-
PROCESSOR(FPU)

* KAN UDVIDES MED
32BIT RAM

25MHz 2595,00

25MHz/MMU 2995,00

40MHz 3395,00

40MHz/MMU 3795,00

2MB KORT 2295,00

8MB KORT 5995,00

33MHz FPU 985,00

BØGER:

DANSKE:

AMIGA 500 FOR BRUGERE	
* BEDSTE DANSKE BOG	296,00
AMIGA BOGEN	296,00
AMIGA INTERN	
* 1000 SIDER	465,00

ENGELSKE:

NY AMIGA HARDWARE	
REFERENCE MANUAL	299,00
NY AMIGA ROM KERNEL	
REFERENCE MANUAL	
"LIBRARIES"	349,00
NY AMIGA ROM KERNEL	
REFERENCE MANUAL	
"DEVICES"	299,00



NY AMIGA USER INTERFACE
STYLE GUIDE 249,00

DISKETTEDREV:

EXTERNE DREV:
3,5"

* GENNEMFØRT BUS
* AFBRYDER 699,00

INTERNE DREV TIL:
A500/A500+/A2000 695,00

TILBEHØR:
BOOT SELECTOR

DF0: DF1: DF2: 135,00

DISKETTER 10 STK.:
NO NAME 3,5" DS/DD 46,00

100 NO NAME 3,5" DS/DD 399,00

DISKETTE TILBEHØR:
DISKBOX 3,5" 80 STK. 69,00

DISKBOX 3,5" 100 STK. 79,00

DISKBOX 3,5" 200 STK. 249,00

DISKETTETASKE TIL 10
DISKETTETASKE TIL 20 185,00

HARDDISKE:
A500/A500 PLUS:

COMMODORE A590
* 20 MB HD

* PLADS TIL 2 MB RAM 3495,00

SUPRA-DRIVE 500 XP
* 52 MB QUANTUM HD

* 1 MB RAM

* PLADS TIL 8 MB RAM

* GENNEMFØRT
DMA-PORT 4695,00

SUPRA-DRIVE 500 XP

* 120 MB QUANTUM HD
* 512 KB RAM
* PLADS TIL 8 MB RAM
* GENNEMFØRT 7195,00

DMA-PORT

SUPRA HARD DISK KIT
* SCSI-CONTROLLER

* PLADS TIL 8 MB RAM

* GENNEMFØRT DMA-PORT

* INCL. SOFTWARE 2095,00

DATAFLYER HD KIT
* AT-CONTROLLER

* INCL. SOFTWARE 1395,00

ICD INTERN HD KIT
* AT-CONTROLLER

* INCL. SOFTWARE 1195,00

A2000:

52 MB IVS QUANTUM 3095,00

52 MB SUPRA QUANTUM 3495,00

44 MB SYQUEST DRIVE

TIL UDSEKTELIGE DISKS 3495,00

88 MB SYQUEST DRIVE

TIL UDSEKTELIGE DISKS 4775,00

LØSE HD UDEN CONTROLLER:

52 MB 3,5" QUANTUM 2225,00

120 MB 3,5" QUANTUM 3775,00

44 MB SYQUEST DISK 849,00

88 MB SYQUEST DISK 1175,00

LØSE SCSI-CONTROLLER:

SUPRA WORD SYNC

* SOFTWARE (3 DISKS) 1295,00

TRUMPCARD

* SOFTWARE (1 DISK) 875,00

IC KREDSE "CHIPS":

5719 (GARY)	194,25
8362 (DENISE)	368,75
8364 (PAULA)	470,00
8371/8372A (AGNUS)	377,25
8372B (AGNUS)	575,00
8373 (DENISE)	405,25
8520	125,00
68000 8 MHz	294,50
68010 8 MHz	398,50
KICKSTART V. (1,2/1,3)	256,25
KICKSTART V. 2.04	595,00
KICKSTART & WORKBENCH	
2.XX + MANUALER	995,00
KICKSTART OMSKIFTER	295,00
MULTISTART II SPÉCIEL	
KICKSTART OMSKIFTER	550,00

JOYSTIKS:

APACHE 1	125,00
BAT HANDLE	295,00
BOSS	179,00
GRAVIS MOUSESTICK	
* ANALOG	
* PROGRAMMERBAR	550,00
INFRARED JOYSTICK	
* 1 MOBTAGER	
* 2 JOYSTICK	495,00
MAVERICK AUTOFIRE	225,00
MEGA STAR-AUTOFIRE	325,00
MULTI COLOUR	199,00
REDBALL	295,00
SURE SHOT STANDART	199,00
SUPER 3-WAY	345,00
THE ARCADE	249,00
ZIP STICK	225,00
ZIP STICK AUTOFIRE	275,00
PYTHON 1 AUTOFIRE	174,00
JOYSTIK TILBEHØR:	
4-SPILLER KABEL	195,00
PC ANALOG ADAPTOR	125,00

MODEMER:

MINI MODEM 1200	895,00
SUPRA 2400	1195,00
SUPRA 2400 ZI PLUS	1495,00
SUPRA 2400 PLUS	1795,00
SUPRA 9600	5250,00
SUPRAFAX 14400	3395,00
DANCOM 2400	1895,00
DANCOM 9600	4995,00

ALLE MODEMER LEVERES
MED KABEL OG MODEM
PROGRAM

MONITORER:

COMMODORE 1084 STEREO:	
* PRIS EXCL. KABEL	2299,00
* PRIS INCL. KABEL	2399,00
TIL A500+/A600/A3000:	
COMMODORE 1960	4995,00
MONITOR-TILBEHØR:	
TV-MODULATOR	295,00
MONITOR-KABEL	225,00
MULTISYNC-ADAPTOR	295,00
ICD FLICKER	

FREE VIDEO 2 2495,00

MUS & TRACKBALLS:

MEGA MOUSE 280 DPI	295,00
ALFA DATAMUS 280 DPI	
* HOLDER OG MATTE	395,00
COMMODORE MUS	295,00
OPTISK MUS 300 DPI	595,00
INFRARØD MUS	795,00
TRACKBALL TK8-MT-A	695,00
MUSE-TILBEHØR:	
AUTOMOUSE, OMSKIFTER	

AMIGA

AMIGA

AMIGA

AMIGA

til bundpriser

MELLEM JOYSTIK/MUS 229,00
MUSEMÅTTE RØD 78,00

MUSIK:

TRILLOGIC AUDIO SAMPLER
* STEREO SAMPLER 595,00
PERFECT SOUND
* STEREO SAMPLER
* SOFTWARE 795,00
DATEL PRO STUDIO II
* STEREO SAMPLER
* SOFTWARE 1495,00
DATEL MIDI INTEFACE
* 1 MIDI IND
* 2 MIDI UD
* 1 MIDI "THRU"
* KABEL 695,00
DR.T'S MIDI INTERFACE
* GENNEFØRT SERIEL-PORT
* 1 MIDI IND
* 2 MIDI UD 595,00

PRINTERE: ALLE PRINTERE LEVERES MED KABEL

9-NÅLS:

STAR LC 20 1995,00
MPS 1230 1695,00

9-NÅLS FARVE:

STAR LC 200 C 2695,00
MPS 1550 C 2695,00

24-NÅLS:

STAR LC 24-20 2995,00
STAR LC 24-200 3395,00

24-NÅLS FARVE:

STAR LC 24-200 C 3995,00

STAR MATRIX PRINTERE LEVERES MED DANSK MANUAL OG 2 ÅRS GARANTI

INKJET:
MPS 1270 1995,00

HP DESKJET 500 C
* 300 DPI FARVER
* 16 KB RAM BUFFER 6868,75

BUBBLEJET:

BJ 10 ex 2995,00
BJ 10 ARKFØDER 850,00

LASERPRINTER:

CANON LBP 4 LITE
* 4 SIDER PR. MIN.
* 512 KB RAM 8895,00

STAR LS8II
* 8 SIDER PR. MIN.
* 1 MB RAM 8535,00

STAR LS04
* 4 SIDER PR. MIN.
* 1 MB RAM 7895,00

AUTOMATISKE OMSKIFTERBOXE:

TIL 2 PRINTERE 595,00
TIL 4 PRINTERE 885,00

MANUELLE OMSKIFTERBOXE:

TIL 2 PRINTERE 225,00
TIL 4 PRINTERE 295,00

RAM UDVIDELSER:

MEGACHIP 500/2000
* MULIGOR 2MB CHIPMEM
* MED FAT AGNUS 8372B
* LEVERES UDEN 8372B 1995,00

A500 INTERNT MED BATTERI BACKUP & UR:

512KB 299,00

ALFA DATA 2MB-KORT
* INCL. GARY-ADAPTOR
* PRIS UDEN RAM 599,00

* PRIS MED RAM 1399,00

ADD RAM 540 4MB-KORT
* PRIS UDEN RAM 995,00

A500 PLUS INTERNT:
1 MB CHIPMEM 749,00

A500/A500 PLUS EXTERN:
SUPRA RAM 500 RX
* 1 MB RAM

* PLADS TIL 8 MB
* GENNEFØRT
DMA-PORT 1295,00

A500 INTERNT MED BATTERI BACKUP & UR:

1 MB CHIP 995,00

A1000 INTERNT:
INSIDER II
* 1,5MB-KORT UDEN RAM 1195,00

A2000 INTERNT:
SUPRAM 2000
* 2 MB RAM

* PLADS TIL 8 MB 1599,00

SOFTWARE:

DATABASE:
SUPERBASE PERSONAL 495,00

INTERBASE (DANSK) 695,00

DTP:
PPAGE & PDRAW 3.0 2395,00

PAGESTREAM 2.1 2495,00

GRAFIK:
DELUXE PAINT IV 999,00

DELUXE VIDEO III 1595,00

PHOTON PAINT 2 695,00

IMAGINE
* RAY-TRACING 2795,00

* ANIMATION 895,00

DIGI PAINT 3 1895,00

TV-TEXT PROF. 1295,00

TV-SHOW 3995,00

PRO-VIDEO PLUS
HJÆLPE-PROGRAMMER:

QUARTERBACK V. 5.0 595,00

QUARTERBACK TOOLS 695,00

AMI-BACK V. 2.0 495,00

AMIGA TIPS3/LOTTO 495,00

DISKMASTER II 525,00

OPUS DIREKTORY 449,00

CROSS-DOS V. 4 265,00

CROSS-DOS V. 5 479,00

MUSIK:
INTERSOUND (DANSK) 695,00

AUDIOMASTER III 285,00

AUDIOMASTER IV 695,00

DELUXE MUSIC
CONSTRUCTION SET 899,00

PROGRAMMERINGSSPROG:

AMOS, THE COMPILER 399,00

AMOS, 3D 449,00

AMOS, EASY 479,00

CAN-DO V. 1.8 895,00

COMAL (DANSK) 485,00

INTERASM (DANSK) 695,00

MODULA 2 M2 SPRINT 1995,00

SAS/LATTICE C5.5 2395,00

SAS/LATTICE C++ 2195,00

REGNEARK/BUDGET:

INTERSPREAD (DANSK) 695,00

MAXIPLAN IV 1195,00

Z BUDGET (DANSK) 299,00

BS BUDGET (DANSK) 375,00

HAICALC 395,00

TEKSTBEHANDLING:

INTERWORD (DANSK) 695,00

WORDPERFECT 4.1 1695,00

EXCELLENCE 1995,00

TILBEHØR:

A10 STEREO SPEAKERS 385,00

A500/A500 PLUS:
LØST CDTV-DREV 3995,00

ATONCE
* PC 80286 EMULATOR
* 7 KHz 1499,00

ATONCE PLUS
* PC 80286 EMULATOR
* 16 MHz

* PLADS TIL CO-PROCESSOR
* 512 KB RAM 2595,00

EPROMMBRÆNDER 1595,00

EPROMMKORT 1 MB 695,00

RELVE-KORT 995,00

AKTION REPLAY MKIII 999,00

STØVLÅG BLØDPLAST 98,00

STØVLÅG HÅRDPAST 150,00

KEYBOARD SKIN 165,00

MULTI-PLAYER KABEL 199,00

A2000 TILBEHØR:

KEYBOARD SKIN 165,00

INTERN GENLOCK 495,00

AKTION REPLAY MK III 999,00

CDTV TILBEHØR:
CDTV KEYBOARD 695,00

CDTV SMARTSTICK 499,00

CDTV MOUSE 495,00

CDTV TRACKBALL 1075,00

CDTV DISKETTEDREV 1095,00

Autoriseret
Commodore
værksted



Tonsvis
af spil
på lager

Seriøst
software

Originale
Commodore
reservedele

Postordre-
salg

AMIGA

HER

AMIGA

AMIGA

Priserne er gældende fra den 30/9 til den 28/10 1992. Der tages forbehold for trykfejl

BETAFON

Istedgade 79 • 1650 København V.

Tlf. 31 31 02 73 • Fax. 31 24 19 50



Herved bestilles:

Vare:

Antal:

Pris:

1:

2:

3:

4:

(+ forsendelse)

Navn

Adresse

Postnr./by

Evt. tlf.

Kuponen sendes til: BETAFON • Istedgade 79 • 1650 København V.

TÆNDER PÅ 12 BIT

Er du "bit" af en gal lydtekniker? Så er der godt nyt: Sun-Rize Industries i USA har produceret et 12 bits lydkort, kaldet "AD1012". Lydkortet og den medfølgende software "Studio 16" får din Amiga til at frembringe en lydkvalitet næsten som en CD. Det påstår firmaet ihvertfald. Lad os i det følgende se om det holder stik.

Hardwarekrav

Du bør have harddisk, for at få den fulde glæde af sampleren. Derudover skal du have mindst 1 MB system RAM, fri ZORRO II eller III slot intern, Workbench 1,3 eller 2.0, og helst med en 68020 eller 68030 processor - krav der viser at AD1012 ikke er til leg, men til seriøs brug.

AD1012 er forsynet med 3 phonostik: audio in, audio out og SMPTE in.

Indspilning

Lad os tage et eksempel på en indspilning: jeg loadede record, mixer og meter fra instancemodul, tilsluttede en mikrofon, klikkede på monitor i record vinduet (se fig. 1) og der var straks "hul igennem". Efter at have stillet niveauet på mixeren og fundet en velegnet samplingrate på 29411 og filterindstilling på 16667, indspillede jeg noget velproduceret amerikansk musik fra nogle CD'er, for at checke lydkvaliteten. Sun-Rize Industries har ret i deres påstand: indspilningerne var fuldt på højde med originalen. Den samme gode oplevelse fik jeg ved at indspille musikinstrumenter, sangstemmer og lyde, en gengivelse i studiokvalitet.

Brugerflade

AD1012 og studio 16 kan anvendes som "stand alone" pakke

Med en 12-bits lydsampler vil din Amiga kunne frembringe en lydkvalitet næsten som en CD. Vi har testet lydkortet og softwaren i et professionelt midistudio.

Af Gert Sørensen



eller komplet integreret program i sequenceren Bars and Pipes. Man råder over 4 spors indspilning og afspilning (1 spor indspil-

les ad gangen) af musik, lydeffekter, tale, sang, akustiske instrumenter m.m. Den største fordel ved samplingsteknikken

ligger i efterbehandlingen (redigeringen). Hvor man på spolebåndoptagelser stort set kun kan editere med en saks, kan man i Studio 16 klippe og klistre (cut, copy og paste som vi kender det fra bl.a. tekstbehandling - se fig. 2), fade in og ud, scalere, add silence, afspille samples baglæns med mere. Ved at integrere programmet i Bars and Pipes (se fig. 3), kan man mixe sequencer-MIDI-data og akustiske indspilninger og derved skabe musikproduktioner i professionel kvalitet. Synchroniseringen mellem MIDI-dataene og samplerne forgår ved hjælp af SMPTE, intern el. extern.

Den måde AD1012 og studio 16 fungerer på kaldes inden for den professionelle musikproduktion "Harddisk Recording". Alle data ligger som tal på en eller flere harddiske. Det betyder at man kan kopiere og editere uden at miste lydkvalitet.

Opløsning

Funktionsmæssigt kan AD1012 kortet sammenlignes med Amigaens standard lydfunktion: en i computeren liggende digital bølgeform (sound) bliver via en D/A konverter sat i elektriske svingninger og derefter sendt ud til højttalerne. Den grundlæggende forskel (forbedring) består dog i opløsningen i D/A konverteren. Amigaens standard hardware har en opløsning på 8 bit d.v.s. 256 målinger af lyden i sek., og giver et signal/støjforhold (S/N - signal/noise) på 48 db (som en AM-radio eller telefon). Med AD1012 er opløsningen 12 bit, der bevirker at lydbilledet er meget mere nuanceret med fin top på (diskant), samtidig med at nuancerne ved lave niveauer er intakte, så lyden må afgjort tages alvorlig i forbindelse med profes-



Fig. 1: I instance vælges moduler. På mixeren kan niveauet indstilles.

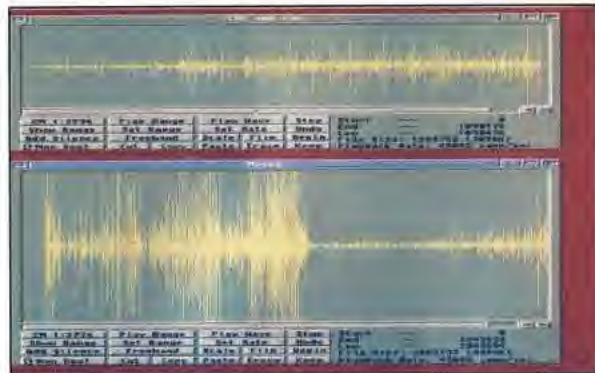


Fig. 2: Bland mange andre funktioner ses her cut, copy og paste.

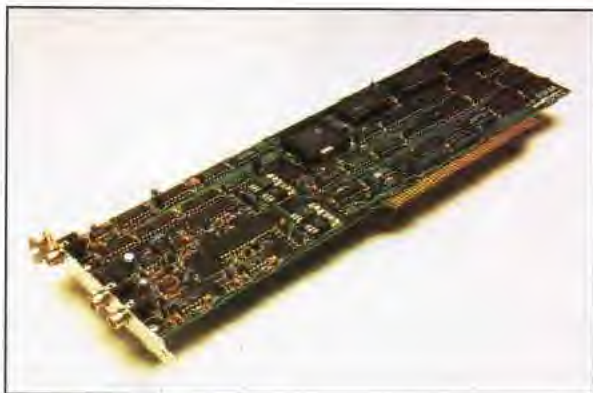


Fig. 3: Studio 16 kan betjenes fuldstændig i Bars and Pipes. Og det virker....

sionel produktion. 12 bit betyder 4096 målinger i sek., og et S/N på 70 db - i kvalitet som en FM radio. En typisk flersporsbåndoptager med en hastighed på 15" i sek. har en s/n på ca. 66 db.

Samplingsfrekvens

Foruden bitopløsningen spiller samplingsfrekvensen en stor rolle (se herom i DNC nr. 3/92). AD1012 understøtter samplingfrekvenser op til 100 KHz. og selv om den kun er bestykket med een D/A konverter, kan der afspilles 4 forskellige samples på en gang,

og man kan på en mixer stille de ønskede niveauer på de individuelle samples.

Software

Den medfølgende software, kaldet Studio 16, simulerer en fire-spors båndoptager og hvert spor repræsenterer en af lydkanalerne i AD1012. Grundindstillingerne fastlægges i preference-modulet, hvor man kan indstille farvepalette og bufferstørrelse for sample-gengivelsen samt antallet af frames pr. sekund (SMPTE).

Konklusion

AD1012 og studio 16 vil være med til at bringe Amigaen i front inden for musik- og lydproduktion, idet de to vigtigste forudsætninger er til stede: lyd-gengivelsen er på et højt teknisk niveau og den indbyggede SMPTE, der kan styres både intern og extern, gør, at der kan kommunikeres med andre SMPTE-styrede medier, til brug ved video-, film- og musikproduktioner m.m. Dette gælder ved at bruge programmet alene, men også i høj grad ved at arbejde med programmet integreret i

Bars and Pipes. Her har man et stærkt værktøj, hvor akustiske og MIDI-indspilninger bliver en enhed, så er du stadig bit af en gal lydtekniker, er det bare med at komme i gang.

Fakta:

AD1012+software, pris ukendt. Prøv din lokale forhandler

Konkurrencevindere:

Hvis du deltog i konkurrencen om en lypistol og/eller et stk. Scala500, så kig fornedet og se om du er en af de heldige vindere.

Phazer Gun:

De rigtige svar var:

- 1) "Die Hard II"
- 2) Colt 45
- 3) Den trojanske hest

De heldige vindere blev:

Mikkel Uth Ovesen, Byager 159, 8330 Beder, Flemming Jørgensen, Nymarksvej 25, 5471 Sønderød, Henrik Duus Sørensen, Hannerupvej 115, 9620 Aalestrup, Mads Aarup-Jørgensen, V. Højskolegården 10, 8370 Hadsten, Simon Schmidt, Krogstrupvej 50, 9600 Års.

Vind Scala 500:

De rigtige svar skulle være:

- 1) "Et modul der kan..."
- 2) "At køre flere..."
- 3) "Overgange mellem..."

Og de heldige vindere her blev:

Claus Johansen, Enghavevej 10, 8543 Hornslet, Mikkel Nielsen, Postbox 5334, 3905 Nuussuaq, Grønland, Brian L. Trudslev, Lille Tingbakke 20, 2.tv., 9310 Vodskov, Lars-Otto Rasmussen, Valdemarsgade 15,3, 9000 Aalborg, Søren Højmark, Odensevej 202, 4700 Næstved

Alle vindere har fået direkte besked - tillykke!

Sådan får du alverdens fonte

Nu kan du konvertere alle de populære fonte fra både PC- og Macintosh til din kære Amiga - vi tester.

Af Marshal M. Rosenthal

Fonte er et emne, som kan få selv den smarteste og mest selv sikke teknikker til at ryste som et espeløv. En enkelt font kan være for mange - og en snes kan være for få. Der er en lang række tekniske udtryk og skrifttyper - det holder aldrig op.

Sagt med store typer: Der er et utal af fonte til IBM og Macintosh, men de kan ikke bruges på Amiga. Der findes ganske vist en række fonte, som går igen mellem maskinerne. Men hvorfor skal vi lade os nøje med det, hvis vi har behov for endnu flere?

To font-programmer

Som løsningen på problemet kommer Mirror Image og deres to font-programmer ind i billedet: MIFONT og MIOUTLINE. Hver især er de beregnet til at løse bestemte problemer for Amiga-ellere, som ønsker flere fonte.

Mifont beskrives som en font-konverter og font-manager til Amiga. Programmet giver dig altså ikke bare flere fonte. Det kan også hjælpe dig med at styre dem.

Programmet er særdeles nyttigt for brugere af Gold Disks Professional Page, da det kan konvertere PostScript Mac-fonte til en type, som kan bruges i dette program.

PostScript er en matematisk

beskrivelse af fonte (og anden grafik). Ved hjælp af disse PostScript Type 1-fonte, som længe har været tilgængelige på markedet, kan man opnå typesats i høj kvalitet.

50 ekstra karakterer

Sammen med konverteringen sørger programmet for, at fonten passer til dit keyboard, sammen med alle de andre Amiga-fonte, du måtte råde over i forvejen.

Font-sæt, konverteret ved hjælp af Mifont, består faktisk af en del flere karakterer end de, som PPage anerkender for øjeblikket. Skrifttyperne indeholder omkring 50 ekstra tegn. Men indtil videre må du nøjes med det normale karaktersæt, samt 19 ekstra-tegn.

Som du vil opdage, sker der ikke blot det, at din harddisk bliver fyldt op på rekordtid, når du begynder at anskaffe dig fonte. Det bliver også en opgave i sig selv at finde frem til fontene.

Det er hér, font-manager delen kommer ind i billedet.

Høj sikkerhed - stort besvær

Du kan enten installere programmet på din harddisk, eller køre det fra original-disken. I begge tilfælde er du nødt til at indtaste et bestemt ord fra manualen, som en kopisikring. Det er derfor

bedst at køre programmet fra harddisk. Her skal du nemlig kun indtaste sikkerhedskoden én gang. Hvis du bruger diskette, skal du gøre det, hver gang du bruger programmet. Det skal du dog også, hvis du flytter programmet over på en anden partition på harddisken, eller hvis du laver andre, større ændringer på dit system.

Programmet checker tilsyneladende systemet for at sikre sig imod, at det bliver flyttet over på en anden Amiga. Hvis du helst vil være fri for at bruge workbenchen, medfølger en anden version af programmet, som starter op fra sin egen skærm. Det meste af manualen består af eksempler på fonte og forklaringer på deres anvendelse.

Det eneste, vi behøver at vide lige nu, er, at en Amiga-font består af en .font-fil, som befinder sig i FONT-biblioteket. Med fonten kommer de størrelser, den findes i (8, 9, 12 osv.). Der er tale om bitmaps, som udskrives på skærmen. Skulle vi udskrive dette på en printer, ville resultatet blive utilfredsstillende. Derfor konverterer Mifont de bitmappede fonte til vektor-format og anbringer dataene i et "opbevaringsbibliotek", det opretter.

PPage-fontene behøver desuden .metric-filer. Dem laver programmet også.

Det er nemt!

Processen er så enkel, at det næsten er kedeligt. Du indlæser en font, som du har liggende i Amigaen. Det kan være én, du har hentet på et Mac-BBS. Eller du kan have hentet den fra en MS-DOS disk ved hjælp af et pro-

gram som Crossdos. Endelig kan du selvfølgelig også have hentet ved hjælp af din Mac-emulator, som Mac-to-Dos (der indlæser og oversætter filer ved hjælp af et stykke hardware, som forbinder et Mac-drev med Amigaens floppy-port. Eller A-max2 eller den nye Amax2Plus. Mulighederne er uendelige, hvis pengene også er det.

Men du har i hvert fald fået fat på din font. Du udvælger den ved hjælp af Font-selector-menuen, og oversætter den med et tryk på en "radioknap" (hvil der var et Mac-udtryk).

Nu skabes der både et bitmap-bibliotek og et Metric-bibliotek til din nye font. Derefter klikker du på "Load Resource" (den del af Mac-fonten, som du skal bruge). Og hokus pokus - her har vi din nye font!

Punktstørrelsen (skrifttyper udmåles i punkt) passer måske ikke helt præcist, men det er i hvert fald ret tæt på.

Font Manageren

Formålet med Font Manager-delen er at flytte fonte fra "opbevaringsbiblioteket" over i dit Font-bibliotek, så systemet kan få gavn af dem. Også her er det ret indlysende, hvilke knapper, der skal trykkes på.

Ved hjælp af redskaberne i font-manageren kan du enten fjerne enkelte fonte fra Font-biblioteket - eller slette hele bundtet. Du kan også spærre enkeltfonte, så systemet undlader at bruge dem. Der er en udvidet DIR, som viser et overblik over din samlede opsætning af fonte. Du kan også få dine almindelige Amiga-fonte oversat til MIFONTs eget format.



I Mifont er der en "radioknap" som giver et PPage-dokument lov til selv at hente de fonte, det har brug for under udprintningen. PPage-fontene behøver desuden .metric-filer. Dem laver programmet også.



MIOUTLINE konverterer også Adobe Type 1 fonte. Men dette program er specielt designet til at fungere sammen med Professional Draw. Også her finder man masser af oplysninger og gode råd om fonte.

Endelig er der en "radioknap", som giver et PPage-dokument lov til selv at hente de fonte, det har brug for under udprintningen. Så hvis fonten stadig ligger i "opbevaringsbiblioteket", henter det den.

Programmet leveres med en omfattende manual, som beskriver mange aspekter af arbejdet med fonte. Selv om programmet er særdeles brugervenligt, er der stadig steder, hvor en lille ændring ville gøre det endnu bedre. For eksempel ville det være rart, hvis man kunne formindske MIFONT til et ikon, mens det kører, så man kunne slippe for at have vinduet stående åbent på skærmen.

Og så kan det aldrig nævnes FOR tit: Det er en god idé at lave en backup af både nye og gamle fonte. Man ved aldrig, hvad der kan ske...

Mioutline til Professional Draw

Det andet program, MIOUTLINE, konverterer også Adobe Type 1 fonte. Men dette program er specielt designet til at fungere sammen med Professional Draw. Også her finder man masser af oplysninger og gode råd om fonte. Og her er der ligeledes en kopisikring i form af en kode. I dette tilfælde skal man indtaste en talkode, hver gang programmet bruges. Her kan man dog også slippe med et enkelt sikkerhedscheck, hvis man vælger at installere programmet på sin harddisk.

Der er to punkter, hvor MIOUTLINE adskiller sig fra MIFONT. For det første er programmet lavet til at fungere sammen med et struktureret tegneprogram - ikke til desktop publishing. For det andet kan det både konvertere Mac og IBM PostScript fonte. Konverteringen resulterer i PDraw outline fonte.

Programmet generer også en sidelang liste over karaktersættet i den pågældende font - samt over, hvordan man får dem frem ved hjælp af keyboardet.

Herefter crasher systemet, hvis du kører System 2.0. Så vidt vi ved, er det ikke Mioutline, det er galt med, men derimod et problem i selve System 2.0.

Nyt keymap

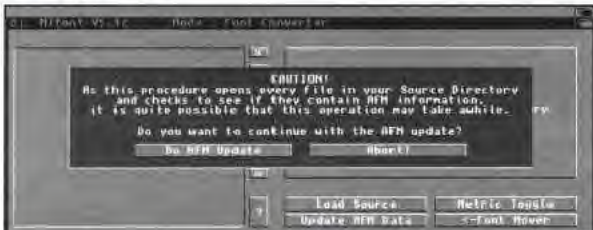
Under alle omstændigheder vil du efter den første, nemme installation opdage, at der er kommet en ny fil i Devs:Keymap-biblioteket. Filen hedder MI-NAL. Formålet er, at den skal erstatte dit almindelige keymap (det amerikanske usa1- o.a.). Med det nye keymap kan du bruge alle 224 karakterer, som de fleste outline-fonte består af. For at det kan virke, skal du også ændre



En Amiga-font består af en .font-fil. Der er tale om bitmaps, og skulle vi udskrive dette på en printer, ville resultatet blive utilfredsstillende. Derfor konverterer Mifont de bitmappede fonte til vektor-format.



Med redskaberne i font-manageren kan du fjerne fonte fra Font biblioteket. Du kan også få dine almindelige Amiga fonte oversat til MIFONTs eget format.



Sammen med konverteringen sørger MIFONT for at fonten passer til dit keyboard, sammen med alle de andre Amiga-fonte, du måtte råde over i forvejen.



MIOUTLINE er lavet til at fungere sammen med et struktureret tegneprogram - ikke til DTP. Det kan både konvertere Mac og IBM PostScript fonte. Konverteringen resulterer i PDraw outline fonte.



MIOUTLINE generer en sidelang liste over karaktersættet i den pågældende font - samt over, hvordan man får dem frem ved hjælp af keyboardet.

på din Startup-sequence.

Som en ekstra feature medfølger også en specialudgave af 11 punkt Topaz fonten, som også er blevet forsynet med ekstra karakterer. Den kan du vælge at installere manuelt. Om du vælger at bruge den eller ej får ingen indflydelse på programmet eller på PDraw.

Med fare for at gentage os selv må vi sige, at MIOUTLINE er lige så nemt at bruge, som MIFONT var. Du vælger ved hjælp af knapper, hvilken font du vil oversætte. Du kan specificere drev devices etc. hvorfra du kan hente dine fonte. Der er også en knap, som giver programmet sin egen skærm, hvis du ikke kan lide den på workbenchen.

Ud over at konvertere Type 1 fonte genererer MIOUTLINE også et "Visual Index" af hver font. Det er en PostScript-fil, som indeholder en liste over alle karakterer i skrifttypen, deres PostScript-navne og de indtastninger, der skal laves for at få dem frem under PDraw. Filerne kan udskrives på en printer (hvis du har en PostScript laser eller en PostScript-emulator) eller gemmes på disk.

Konverteringen kræver megen hukommelse. Men programmet undersøger selv, hvilken fremgangsmåde, der er bedst. Hvis du har masser af RAM, vil MIOUTLINE bruge den til sine "mellemresultater", indtil den færdige font kan gemmes på disken. Tålmodighed er vigtig. På en 68030-Amiga går det glat og ubesværet. Det gør det ikke på en A500 eller A2000.

Til de, der ikke råder over en laserprinter medfølger en PDraw sampler. Den viser PDraws outline-fonte på skærmen, sammen med information om "kerning" og specielle karakterer. PDraw Samleren vil kun køre, hvis du har installeret MIOUTLINE korrekt. Og den kræver, at både MI-NAL keymap'et og den nye Topaz/11 font er installeret.

Der findes en række appendix'er, som forklarer om specielle karakterer, keymaps, kodning og meget andet. Begyndere udi fonte vil opdage, at det ikke er ligetil at forstå fonte og deres virkemåde. Heldigvis er alle Mirror Images programmer idiotsikre - man behøver ikke være udlært typograf for at kunne bruge dem. Faktisk kan man klare sig med den mest grundlæggende viden - og stadig få adgang til en fager ny verden af kvalitets-skrifttyper til Amigaen.

Fakta:

MIFONT/MiOutline, pris kr. 675,-/749,-
Amiga Warehouse,
tlf.: 8616 6111

GOD SERVICE KOSTER IKKE MERE!

Hos BMP & City-Data ved vi hvad god kunderservice er!
Vi er først tilfredse når DU er tilfreds!
Derfor kan vi idag prale af en stor, fast kundekreds, der kommer igen og igen. Det betyder lavere reklameomkostninger – så god service betaler sig.
Således giver du ikke mere for varen, selv om du får den bedste service hos BMP- og City-Data.
Velkommen i klubben!

HUSK
2 års garanti på udvalgte varer.
8 dages returret
30 dages money-
backgaranti

105 MB
4998,-

2 MB RAM
v/samkob.
kr. 500,-

ROCHARD

Superhurtig 15 ms harddisk.
Incl. strømforsyning og indbygget miniblæser.
Mulighed for RAM i trin på 2, 4, og 8 MB.
Rekvirer gratis informationsmateriale!



RAM

ZYDEC 2/8 MB Extern
Passer til både A500 og A500 plus
Incl. 2 MB RAM **1998,-**

512 KB m/ur til A500 kr. 298,-
1 MB RAM til A600 kr. 998,-
1 MB til A500+ kr. 748,-
ROCTEC 2 MB med 1 MB CHIPMEM incl. GARY og CPU. Til A500 **TILBUD** kr. 998,-

TRACKDISPLAY/VIRUSKILLER

passer til alle eksterne drev

398,-



SMART SOUND STEREOSAMPLER

Perfekt lyd til perfekt pris.
Incl. software

298,-



PYRAMID HÅNDSKANNER

Med 64 ÆGTE gråtoner!
400 DPI



Incl. software

1698,-
NU KUN

ROCGen Genlock

Sæt tekst og grafik på din hjemmevideo!

ROCGen RG300
m/grafikfader

kr. 1598,-

ROCGen plus RG310
thru RGB+VIDEO
Keyholeeffekt + stik til ROCKey.
grafik+videofader

kr. 2498,-

ROCKey (effektbox til RG310)

Udmask farver og erstat med video o.m.m.
Rekvirer specialbrochure!

kr. 3498,-



STAR SJ48

Inkjetprinteren, der skriver som en laserprinter. Svarer til BJ10ex, men har 2 års garanti. Incl. drevdisk, patron, papir og kabel.

kr. 2998,-

DREV

ZYDEC 3,5" KVALITET

kr. 898,-
ROCLite 3,5" med no-click og antivirus funktioner kr. 998,-
AmiTech 3,5" med no-click Q-TEC 5,25" kr. 898,-
lowpower Intern kr. 1398,-
A500/2000 kr. 698,-
Budget 3,5" extern kr. 698,-



Public Domain

Kom ind i butikken og fyld disketterne efter eget valg fra den store FRED-FISH samling på CD-ROM. Pr. disk incl. disk.

kr. 10,-

Vi har et kæmpe udvalg i tilbehør til din Amiga! RING og bestil det GRATIS 92 katalog i dag! Kom og se den nye SPIL-afdeling i CITY-DATA. Der kommer nye spil hver onsdag!

ACTION REPLAY 3

Giver 100-vis af nye funktioner. F.eks.: Kopi, evigt liv og slowmotion. Rekvirer specialbrochure!
For A500/A500+ kr. 998,-
For A2000 kr. 1198,-



Dansk manual

BUTIK



midt i KØBENHAVN
City-Data Shop ApS
Postboks 1177
1173 København K
Tlf. 33 33 07 27
Mellem Rundetårn og Dæls Varehus
200m til Nørreport St. Parkering ved døren

ÅBNINGSTIDER:
Man.-tors.:
10.30 - 17.30
Fredag:
10.30 - 18.00
Lørdag:
11.00 - 14.00

POST-ORDRE



42 28 87 00

BMP-DATA

Industrivej 19, 3320 Skævinge
Postordretelefon er åben
man.-fre. kl. 9.00-16.30

Ring og bestil eller send din bestilling pr. brev. Vi sender til dig OMGAENDE!
Porto for forsendelse kr. 25,-
samlet vægt Efterkravsgebyr kr. 25,-

Ami-Back 2.0

Som opfølgning til sidste måneds artikel om QuarterBack 5.0, vil vi her kigge lidt på Amiback, den anden store kombattant på dette område.

Af Kenneth Friberg

AmiBack er nyere end QuarterBack, som indtil for få år siden var det eneste program på dette område som blev taget seriøst, derfor er version's nummeret også på beherskede 2.0. Det skal dog siges at allerede i 1.04 blev det vist at det er muligt at have bugfri programmer uden et version's nummer der nærmer sig verdensrekorden i længdespring.

AmiBack har både fordele og ulemper fremfor QuarterBack og vi håber på at denne lille gennemgang af programmet kan belyse dette.

Funktion

AmiBack's grundlæggende funktion er den samme som QuarterBack. De skal begge kunne foretage backup af diverse medier på så mange som mulige forskellige slags lagremedier.

AmiBack har mulighed for at foretage automatiske back-up's af en eller flere hele eller delvise partition's på fastlagte tidspunkter.

Funktionen med at holde øje med dato/tiden varetages af en 'Scheduler' som meget passende kan droppes i 'WBStartup' eller køres fra Startup-sekvensen. Der er to muligheder når en backup skal foretages. Enten kommer Scheduler'en blot med en meddelelse om at nu er det tid (meget rart hvis man foretager back-up til disketter) eller også foretages den automatisk. Scheduleren kalder i sidste tilfælde AmiBack programmet med den korrekte config og sætter den igang. Det er muligt at have 10

forskellige config's på schedule-ren.

Features

En smart detalje ved en backup/restore er muligheden for at foretage backup af flere partitions på en gang. Det eneste der skal gøres i det tilfælde er, at man klikker på de små ikoner programmet præsenterer, og de vil blive inkluderet. I det hele taget er brugen af AmiBack meget nem, altid overskuelige skærm-billeder, med mange relevant oplysninger. F.eks. hvor lang tid der er tilbage, udregnet ved hjælp af hvor lang tid der hidtil er brugt, samt hvor lang tid programmet har stået stille og ventet på bruger-input (f.eks. ved backup til disketter).

Der er dog en noget forvirrende indgang til scheduleren, der er den eneste del af programmet som det er nødvendigt at have en manuel for at få til at virke, resten er blot at 'sætte sig foran dyret og køre'.

En god ting ved programmet er dens mange muligheder for hvad man ønsker at foretage back-up til. Disse inkluderer alle partitions der er til rådighed, en AmigaDOS fil (på et af brugerens angivne device), tapestreamers (med en udførlig konfiguration af tapestreameren).

Typen af backup kan også varieres: Komplet, selektiv (individuel fil-udvælgelse), 911-recovery (find slettede filer), Image (fuldstændig backup af alle spor, uden at tage hensyn til individuelle filer osv.). Det er også muligt at foretage verify med det samme,

eller bagefter med en compare eller helt udladende verify!

Det er heldigvis muligt at sætte et filter på back-uppen så at programmer man f.eks. allerede har liggende på deres original-diskette ikke bliver taget med. Som toppen af kranssekagen kan man så sætte sit eget password på back-uppen så den kun kan benyttes af en selv eller andre med password'et.

Restore

Når ens dyrebare filer så skal restores er der flere muligheder, både selektiv, Image og komplet kan benyttes. Da AmiBack benytter sig af et Index (som kan lægges hvor man ønsker, også på diskette) ved selektiv backup, som desværre også er muligt at miste. Men heldigvis er det muligt at opbygge et index over ens backup-filer igen.

Når en fil skal gendannes er der flere muligheder, hvis den eksisterer i forvejen - enten sammenligne, overskrive, overskrive hvis nyere dato, springe over eller omdøbe. Ligeledes kan man vælge om man ønsker at beholde den oprindelige diskstruktur, eller blot lægge filerne i et katalog. Som back-up er det også her muligt at bruge et filter.

Står det distancen?

Umiddelbart står QuarterBack og AmiBack meget ens med features, så det er ikke dér slaget skal stå. De inkluderer begge mulighed for at foretage komprimering under backup (sparer disketter/tapes!), scripts (AmiBack benytter Arxx) og så videre,

forskellen ligger i deres stabilitet og hvor god deres komprimering er.

QuarterBack havde i dens første v5.xx nogle problemer med at den crashed helt ustyrligt midt i en backup, dette skulle efter sigende være rettet, men rygtet i sig selv er ikke nok, og skal man basere sin back-up på dette eller hint program er det en meget afgørende faktor. Endnu er det ikke 'lykkedes' os at få AmiBack til at crashe.

Der er en smule i forskel mellem de to programmer's komprimerings-eyne/hastighed. QuarterBack er en del langsommere ved komprimering (ved 16 bit komprimering), hvorimod det fylder mindre end AmiBack.

Ved en backup på en 25 mb partition opnåede QuarterBack at få indholdet presset ned på 16 disketter, hvormod AmiBack brugte 17. Til gengæld var QuarterBack hele 31 minutter om det, hvor AmiBack klarede det på 22.

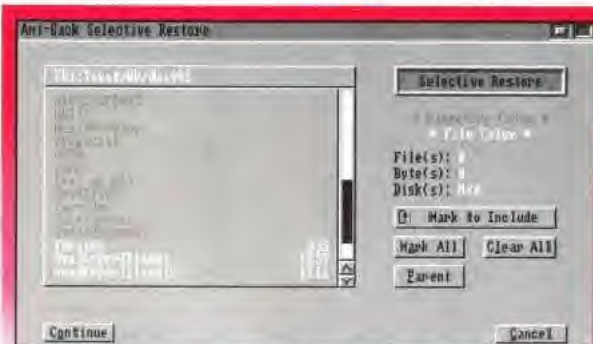
Dette er det generelle billede, så om man vil sidde 10 minutter længere ved maskinen og spare en ekstra diskette er individuelt. Hvis komprimeringen på QuarterBack blev sat til 12, som er det laveste, gik det lige så hurtigt som med AmiBack, men det fyldte til gengæld flere disketter.

Hvis det er sådan at maskinen alligevel skal køre automatisk om natten betyder det ikke noget særligt, men skal man have backuppen foretaget indenfor lidt snævre tidsrammer (dette århundrede f.eks.) er det meget afgørende.

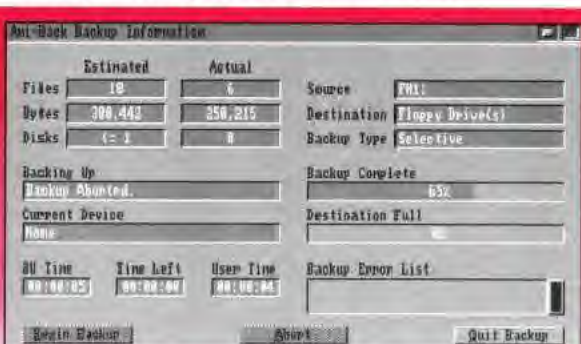
Generelt virker AmiBack mere 'pålidelig' end QuarterBack. Det har fornuftige vinduer, logisk opbygning, er nemt bruge og er nogenlunde hurtigt.

Fakta:

Ami-Back 2.0, pris kr. 495,-
Fåes bl.a. hos Betafon,
tlf.: 31 31 02 73



Typen af backup kan varieres med Ami-back: Komplet, selektiv (individuel fil-udvælgelse), 911-recovery (find slettede filer), eller Image (fuldstændig backup af alle spor)



Brugen af AmiBack er meget nem, med overskuelige skærm-billeder og mange relevante oplysninger.

Selv om efteråret nærmer sig, og bladene snart falder, er der forårsgrøde i underskoven af Amiga-programmer. Nogle er stadig et par måneder fra at springe ud, mens andre er i fuldt flor. Lad os være grådige og se på en ordentlig buket. Nogle af dem er udelukkende lavet for fornøjelsens skyld.

Musiksoftware

Først har vi Dr. T's Music Software og deres BOOM BOX. Brugerinterfacet - altså skærm billedet - er et stort billede af en ghettoblaster. Du ved - et par kæmpe-højttalere, du lægger på skulderen for at genere så mange som muligt, når du går på Strøget.

Du kan lave dine egne rap-melodier eller dine helt egne kompositioner ved at flytte på kontakterne på denne "Virtual" boom-box. Der medfølger selvfølgelig massevis af samples. Programmet kører på alle Amigaer, det hele er naturligvis i stereo. På en remix-skærm kan du tilføje ekko og andre effekter til dit eget mix, eller til færdige melodier.

Du kan lave din egen rap ved at definere et loop omkring en del af din sample og gentage den. Eller du kan bare jamme derudad med samples af heavy-guitarer, forskellige skrig og grammofon-scratches.

Levende video på Amigaen

GVP står stærkt på markedet. Firmaet beskæftiger sig mest med hardware, og er især kendt for dets accelerator-kort. Nu har GVP imidlertid kastet sig over en række nye emner. IMPACT VISION 24 sælger godt for øjeblikket. Systemet består af et printkort, som virker i både A2000- og A3000-serien. Impact Vision kan "fange" Video- og RGB-billeder (både NTSC og PAL) i real-time, og manipulere billederne bagefter. Man kan vise levende billeder på skærmen. Og den specialdesignede software giver mulighed for kolorering, modellering og tekstning af videoen.

GVP's DSS (Digital Sound System) er en fire spors, otte bit sampler, som har faciliteter til at optage og manipulere lyde.

Telefonsvarer og telefax i én

En anden nyhed er PHONE PAK/FAX/MAIL. Kortet kombinerer ved hjælp af digital teknologi telefonsvarer og sending og modtagelse af telefax.

Med dette kort monteret kan Amigaen optage telefax-meddelelser direkte ind på harddisken, så man senere kan læse eller udskrive dem. Man kan også bruge kortet som digital telefonsvarer. De to ting kan tilmed kom-

bineres! Man kan skabe specielle databaser ved hjælp af kortet. Og har du flere telefonlinier, er det heller ikke noget problem.

Takket være en speciel DMA-kreds kan det hele afvikles i baggrunden. Computeren er altså ikke låst fast i en venteposition, mens en telefonbesked eller en fax behandles. Den fortsætter gladeligt med at muliggøre. Det vides ikke, hvornår kortet vil være på gaden - eller hvad det vil koste.

Billedbehandling af store billeder

Lige så nyt er MIRAGE, et billedbehandlings- og retoucheringsprogram. Det byder på features som rotation, gamma- og farvekorrektur, skalering af billedet, samt geometrisk transformation. Harddisken kan bruges som "virtuel hukommelse", så man kan behandle store billeder. Programmet er det første på Amiga, som udnytter virtuel hukommelse. Og det var sandelig også på tide! Virtuel hukommelse benyttes på alle andre computere i dag.

Hvad med scannere? Dem klarer Mirage selvfølgelig også. Ligesom WYSIWYG (What You See Is What You Get)-displays. Standarderne omfatter såvel den almindelige Amiga-skærm, som IV-24, Firecracker, HAM-E og DCTV.

Man kan tegne i 24-bits opløsning (16 millioner farver). Kortet understøtter også animationer, styret af et specielt makro-sprog. Man kan importere billeder i formater som IFF, ANIM, JPEG (for høj kompression), GIF, TIFF og en række IBM- og Mac-formater. På udprintningssiden understøtter kortet farvedefinitioner i blandt andet CMY, CMYK, RGB og PostScript.

USA Today

Vores amerikanske reporter har godt nyt med i posen, bl.a. en update af DPaint 4, et fax/mail-kort, nyt til lydfolket og lidt om et nyt grafik-program.

Af Marshal M. Rosenthal

Tekstbehandling i farver

New Horizons har haft travlt. Ud over at sende en 5.0-udgave af Quarterback på markedet (den har blandt andet et helt nyt 3-D interface under System 2.0, og den understøtter 1,4 megabyte floppy'er), har de sendt ProWrite 3.2 på gaden. Der er tale om en opdatering af deres populære tekstbehandlingsprogram. Den nye udgave byder blandt andet på udprintning i farver (nej - kun på farveprintere, dit fjolst!), fontkontrol og mulighed for at anbringe grafik præcis, hvor du ønsker det i teksten.

Programmet der selv kan læse

Optisk karaktergenkendelse (OCR) er særdeles nyttigt. Det giver dig mulighed for at indscanere tekst til videre behandling i tekstbehandlingsprogrammer, DTP eller hvad du eller bruger den til. I stedet for at du selv skal bruge tid på at taste den ind. Indtil nu har der ikke været OCR-programmer på markedet til Amiga. Men nu er der MIGRAPH's OCR.

Programmet har en meget moderat pris, sammenlignet med andre OCR-systemer. Men det er lige så anvendeligt som sine dyreste søskende på andre maskiner.



ProWrite 3.2 er en ny udgave af det populære tekstbehandlingsprogram. Her bydes bl.a. på udprintning i farver og fontkontrol.



Vil du opleve noget avanceret og ultra-cool, bør du kigge på STARS FX, som er den ultimative stjerne-flyvesimulator.

Scannet tekst kan behandles i en række formater: Atari, TIFF (IBM og Mac) og selvfølgelig Amiga IFF. Programmet kan fra starten genkende over 20 almindelige skrifttyper, herunder Times, Courier og Helvetica - og det i størrelser fra 8 til 18 punkt (baseret på et 300 dpi billede). Og programmet kan lære nye skrifttyper. Ordbøger på engelsk, tysk og fransk, samt mulighed for brugerdefinerede ordbøger øger anvendeligheden yderligere. Der er desuden en preview-mode, så du i forvejen kan se, hvad det er, du bruger din tid og din harddisk til.

Programmet er ikke kopi-beskyttet (oprindelig var det meningen, at der skulle have været en hardware-dongle), og det fungerer fint sammen med en række håndscannere.

Migraph sælger selv en scanner, sammen med scanner-software. Og det er sandsynligt, at OCR-programmet inden længe også vil ligge i pakken, når man køber en håndscanner fra Migraph.

Deluxe Paint - Extra Deluxe

Deluxe Paint bliver stadig bedre. Version 4 opfyldte en række forventninger hos kunstnere og entusiaster. Men nu kommer der endnu en opgradering.

Den største nyhed i DP 4.1 er, at den nu kan lave metamorfose af et helt skærbillede. Hvor du før måtte nøjes med at lave dine forvandsnumre med små brushes, kan du nu gøre det med hele skærbilleder.

Version 4.1 understøtter også skalerbare skriftter (adgang til skriftter i alle punktstørrelser, uden at du at behøver fylde harddisken op). Palette-markører indikerer farvenummeret. Du kan bruge samme stencil til en hel række frames. Og sidst men ikke mindst: Deluxe Paint 4.1 kører hurtigere end forgængeren. PAL-brugere (det er os, venner!) vil desuden opdage, at den nye animationsdel fungerer bedre under Workbench 1.3 og 2.0 end før. Man kan opgradere sin gamle DPaint til en rimelig pris.

Stjernefart, special effects fra Pacific

Pacific Digital vil helst have det skægt. Og deres produkter er derfor!

Vil du opleve noget avanceret og ultra-cool, bør du kigge på STARS FX, som er den ultimative stjerne-flyvesimulator. Den kan desuden bruges som screen-saver, og du kan designe dine egne stjernebilleder (det må da være topmålet af storhedsvanvid?). Programmet laver alle sine beregninger i real-time - også i 680*240 overscan-mode. Du kan bruge den til at udfylde pauserne i dine foredrag - eller du kan sidde alene i et mørkt rum og syre ud til billederne.

Lyd skal der også til: Man kan importere IFF-lydfiler for at lave stereo-lydeffekter. Det hele følges af en on-line hjælpefunktion.

Og mens vi er ved lyden, er der MULTIMEDIA FX fra samme firma. Øverst på kontrolskærmen er der et vindue til billedet. Resten af skærmen bruges til kontrol og mixning af lydeffekter i fire-kanals stereo. Lyden og billeder kan synkroniseres.

Der er plads til 32 billeder i 16-farvers lo-res. Billederne kan skif-

tes og overblændes i takt til variationerne på lydsporet. En række muligheder er indstillet på forhånd, så du ikke behøver at føle dig fortabt i starten. Der medfølger desuden lyd- og video-samples.

Alt til lydmanden

De sidste FX-tilbud, vi vil se på denne gang, er SPECTRUM FX og VOCODER FX. Spektrum FX analyserer IFF-lydfiler og viser dem som 3-D grafik-landskaber. Du kan selv bestemme den vinkel, du vil se grafikken fra, farvernes betydning og skaleringen i forhold til frekvens, amplitude og tid.

Vocoder FX ligner et af disse nye, smarte lydkort. Det kan bruges til digital behandling af lydsignaler. Det kan bruges til en række specielle lydeffekter. Og der er masser af programmeringsmuligheder, så du kan ændre på lydeffekterne. De færdige resultater kan viderebehandles i andre programmer.

Krydderier i stedet for video-risteren

Europæiske Amiga-ejere må finde sig i at sidde og lytte misundeligt, når amerikanerne hele tiden taler om Video Toasteren. Ganske vist bliver muligheden for en PAL-udgave af Toasteren nævnt fra tid til anden. Men der er nu også andre muligheder. Nogle af dem er avancerede (som ImpactVision), andre er enkle.

Et af de enkle alternativer er VIDEO SPICE RACK, som består af et antal billeder og animationer, som kan bruges i præsentationer og i forbindelse med genlocks. I Volume 1 finder vi blandt andet "Burnanza" - et helt ark, som langsomt brænder op. Ilden starter midt på arket, og hullet bliver større og større, indtil hele

arket er væk. En anden animation forestiller et lyn.

Der er også en række special-sider til genlocks - for eksempel effekten af at se igennem et nøglehul. Spice Rack viser med sin lave pris, at video-effekter også handler om at udnytte sin egen kreativitet og Amigaens grafiske muligheder. Ikke bare om kostbare og avancerede tilsats-enheder. Med på video-krydderihylden er glas med clip-art til video. Du finder for eksempel talebobler, udråbstegn og elektriske pærer - til lyse idéer.

Det hele er leveres som almindelige IFF-filer og er altså klar til brug. Som redskab til overblik medfølger programmet Super-view, som er nemt at bruge og som ikke fylder så meget. Alle "siderne" er lo-res 352*240-billeder.

Fakta:

Amiga Warehouse,
tlf. 8616 6111
Deluxe Paint 4.1, Mirage/Impact
Vision 24/DDS/Phone Pak-Fax
Mail, QB5.0, ProWrite3.2

Migraph OCR:
Migraph, 32700 pacific Highway
South, Station 12 Federal way,
Washington 98003, USA

Boom Box:
Dr. T's Music Software:
124 Crescent Road, Station 3
Needham, Massachusetts
02194
USA.



Øverst på kontrolskærmen i "Multimedia FX" er der et vindue til billedet. Resten af skærmen bruges til kontrol og mixning af lydeffekter i fire-kanals stereo. Lyden og billeder kan synkroniseres.

Fusion-68040

28/56MHz. 22Mips

Fusion-Forty 68040 kort til A2000 og A3000 giver den største ydeelse og de bedste udvidelses muligheder. Med den indbyggede FPU, store cache RAM (16 x 68030) og interne CPU og FPU på 56 MHz, er Fusion-Forty op til 10 gange hurtigere end et 50MHz 68030 kort.

* Fusion-Forty optager kun CoProcessor slottet i A2000.

* 100% kompatibel med alle professionelle 2.0 programmer.

* Normal 68000 mode kan vælges med omskifter til spil 0.1

* Genlock kompatibel med Asynchronous design.

* Med nyeste Kickstart 2.x og Workbench 2.x software.

Se test af 68040 kort i Amiga Computing, maj og juni 1992. Topkarakterer til Fusion-40. Hurtigere end GVP 040 G-Force. Nu nyt endnu bedre software og InstPack turbo mode.

A2000 Fusion Forty 28/56MHz med

4 MByte 32bit RAM..... 14.895,-

8 MByte 32bit RAM..... 15.995,-

16 MByte 32bit RAM..... 18.995,-

32 MByte 32bit RAM..... 23.995,-

Forbehold for pris ændringer ved stigende dollar kurs.

Fusion Family

Få oplysninger om Fusion til A3000, Fusion 24bit grafik kort, Fusion Compressor, Fusion Virtual-SCSI, 128MB kort og...

Fusion CHIP RAM accelerator

Til Amiga 2000 Fusion-Forty. Giver 2MB 32bit CHIP RAM, der er langt hurtigere end A3000 CHIP RAM.

A3000 Fusion Forty 66MHz med

0-128 MByte 64bit RAM..... Ring

Data tabel	CPU	Chip-Fast RAM	Max Fast RAM	68000 Mode	Zorro slot	5.25" Slot	Hastighed Index *
A3000	68030	1+1	16	Nej	3	Nej	100
A3000 + G-Force	68040	1+3	16+8	Nej	3	Nej	370
A2000 + Fusion	68040	1+4	32	Ja	5	Ja	400

* Malt med Image 2.0, 68030 version.

GVP A530

GVP accelerator kort og SCSI controller til A500. I ekstern kabinet med 68030 CPU, 32bit RAM og Quantum harddisk.

A530 68030 40MHz 1MB 52MB Quantum..... 9.995,-

A530 68030 40MHz 1MB 120MB Quantum..... 11.275,-

A530 68030 40MHz 1MB 240MB Quantum..... 15.475,-

GVP Combo 68030

GVP accelerator kort og SCSI controller til A2000 med 68030 CPU, 68882 FPU og 32bit RAM. Spørg efter pris med harddisk.

GVP Combo 68030 25 MHz 68882 1MB..... 9.995,-

GVP Combo 68030 40 MHz 68882 4MB..... 11.275,-

GVP Combo 68030 50 MHz 68882 4MB..... 14.995,-

Golem Turbo II

Golem Turbo II kort leveres med 68030 processor med MMU, 68882 FPU, 32bit SCSI controller og 2MB 32bit RAM (kan udvides til 24MB). Kortet fås i 16, 25, 33, 40 og 50MHz udgaver. Alle kort kan udvides til 50MHz CPU og FPU. Den indbyggede 32bit SCSI controller kan overføre 7MB/sek. Til A2000 sættes Golem Turbo II i CoProcessor slottet.

Til A500/A500+ er alt i et kompakt A500 format kabinet med plads til harddisk og gennemført ekspansions port. Samme kort som til A2000, så det kan flyttes til A2000 ved computer skift.

A2000 Golem Turbo II med 68030, 68882, 32bit

SCSI og 2MB 32bit RAM:

16 MHz 25 MHz 50 MHz

6.395,- 7.495,- 13.495,-

Tilleggspris for A500/A500+ version... 495,-

Accelerator kort

Få tilsendt information om Fusion, Golem Turbo, GVP-G Force, GVP A530, Mercury 68040 og andre accelerator kort til A500, A2000 og A3000. Nu også 68040 kort til A500.

A2000/A3000 Maxi kabinet. 1.295,-

Special fremstillet til A2000 og A3000. Plads til flere 3,5" og 5,25" enheder, bl.a. SyQuest, CD-ROM, og TapeStreamer.

Spørg efter Tower kabinetter til A2000 bundkort med plads til 6 eller 9 stk. 5,25" enheder, frontdør, hjul og evt. PC tastatur.

24 bit grafik

AVideo ColorMaster 12 og 24 er grafik kort til A500 og A2000. 768x580 punkter, PIP, 12bit interface billeder kan vises flimmer frit gennem fliser fixer, mix med Amiga modes, composited udgang til monitor og video. Med 24bit tegne program, Opera presentations software og animations rutiner. Full ARexx support så funktioner kan styres fra programmer som Amiga Vision og DirOpus. AVideo 24 har 3MB RAM og kan bl.a. lave 12bit dobbelt buffer real-time animation med 25 frames pr. sek.

AVideo 12bit. 2.695,- AVideo 24bit. 5.495,-

1.5 MB RAM 4096 farver. 3 MB RAM, 16.7mio. farver.

TV Paint. TV Paint er det mest avancerede 24bit program til Amiga og fås nu i en lyngburt AVideo version..... 1.695,-

TV Paint fås også til bl.a. Harekix, VD2001, Visiona og Domino grafik kort.

Vi har også Opal Vision, Domino og Rambrandt kort.

Video backup... 1.065,-

Overfører ca. 1MB pr. minut mellem Amiga og VHS video. Gør det let at gemme og hente komplet harddisk, directories, filer m.m. Leveres med et VHS 240 bånd med PD software.

TKR 144VF Fax Modem..... 3.695,-

57.600 baud asynkron, 14.400 synkron. V.32bis, V.42/MNP2-4, V.42bis/MNPS. Fax. Alle Hayes & CCITT standarder fra 75-57.600 baud. Auto-Dial/Answer/Speed.

TKR 2400 Fax Modem..... 2.295,-

2400/9600 baud, MNPS, V.42bis, fax

TKR 2400 Plus Modem..... 1.295,-

2400/9600 baud, MNPS, V.42bis.

De nye TKR modem er i stilfuld design med strømfor-syning, telefon kabel og Amiga software. TKR Fax modem kan med MultiFax software (kr. 295,-) både sende og modtage fax (G2 & G3 standard) med 9600 baud i perfekt digital kvalitet (både tekst og grafik). Fax modtagelse som baggrund task. Spørg efter US Robotics modem og BBS system software.

3,5" HiDe Disk Drev... 1.095,-

HiDe drevet kan have 1,64MB på HD disketter og er langt hurtigere end et normalt drev. Full kompatibel med Amiga DOS og almindelige 880KB disketter. Med aftrykker og Genf. bus.

Computere

AMIGA 600..... 3.295,-

AMIGA 600 HD..... 4.995,-

AMIGA 500 Plus..... 3.495,-

AMIGA 500 Plus 2..... 3.995,-

Med 1.3 + 2.0 kickstart og omsk.

AMIGA 500 Plus 3..... 4.695,-

Med 2MB CHIP RAM, 1.3 ROM,

2.0 ROM og omskifter.

AMIGA 2000..... 5.995,-

Med Kickstart 2.0 og ECS Denial.

AMIGA 2000 Plus..... 7.895,-

2MB CHIP RAM og ECS chips.

A4006 Power..... 28.995,-

68040 28/56MHz, 2MB CHIP RAM

4MB 32bit RAM, SCSI II, 52MB

Quantum LPS, Flicker Fixer, S-VGA

monitor, PC emulator, Kickstart og

W.B. 1.3 og 2.x. 100% 68000 mode.

A4018 Power..... 32.995,-

2MB CHIP og 16MB 32bit RAM.

A500 Harddiske

For at bruge harddiske på Amiga kræves en SCSI eller AT controller. Ring efter yderligere information om controller, harddiske, RAM, udvidelser, de seneste priser m.m.

A500 Golem

SCSI II controller. Plads til 2, 4, 6, 8MB RAM og kickstart ROM. Med gennemført ekspansions port så andet hardware kan benyttes samtidig.

52MB Quantum LPS..... 4.195,-

105MB Quantum..... 5.295,-

120MB Quantum LPS..... 5.595,-

A500 Apollo

Kombineret SCSI II og AT controller. Plads til 2, 4, 6 og 8MB RAM.

20MB Western Digital..... 2.995,-

52MB Quantum LPS..... 3.795,-

130MB Seagate..... 4.995,-

2MB RAM..... 665,-

A500 GVP

SCSI II controller, 0-8MB RAM,

52MB Quantum LPS..... 4.795,-

120MB Quantum LPS..... 6.795,-

Harddiske uden controller

52MB Quantum LPS..... 2.295,-

105MB Quantum LPS..... 3.295,-

120MB Quantum LPS..... 3.695,-

525MB Quantum..... 10.995,-

1.22GB Quantum..... 14.995,-

Spørg efter harddiske fra 40MB-3GB.

Drev med udskiftelige medier:

44MB SyQuest Drev..... 3.295,-

44MB SyQuest Cartridge..... 795,-

68MB SyQuest Drev..... 4.495,-

68MB SyQuest Cartridge..... 1.095,-

20m access og 700-800KByte pr. sek.

Cartridge kan sættes på 10 sek

230MB TapeStreamer..... 6.495,-

230MB Cartridge..... 385,-

Læser og skriver 6MB pr. minut.

2 GB DAT Streamer..... Ring

A2000 Harddiske

A2000 Golem

Meget hurtig SCSI II filecard.

52MB Quantum LPS..... 3.495,-

120MB Quantum LPS..... 4.795,-

525MB Quantum..... 11.995,-

44MB SyQuest..... 4.395,-

A2000 Apollo

A2000 controller til både SCSI og AT harddiske. Plads til 8MB RAM.

52MB Quantum LPS..... 3.895,-

120MB Quantum LPS..... 5.295,-

525MB Quantum..... 12.695,-

A2000 GVP

SCSI II med plads til 8MB RAM.

52MB Quantum LPS..... 3.995,-

120MB Quantum LPS..... 5.995,-

Disk Drev

3,5" Drev, m. bus & afb..... 690,-

3,5" Trinology TEAC..... 785,-

Ægte TEAC drev, bedste drev til Amiga. Lydlæs, kun 30 mm. høj, med støvplak, genl. bus og afb.

3,5" A500 drev intern..... 690,-

3,5" A2000 drev intern..... 690,-

Amiga farvet og med støvplak.

3,5" Drev m. Trackdisp..... 998,-

5,25" Drev intern..... 885,-

5,25" Drev TD..... 965,-

TrackDisplay og 40/80 omskifter.

RAM Kort

A500 512KB m. ur & afb..... 295,-

A500+ 2MB CHIP RAM..... 695,-

A500 8/2MB ekstern..... 1.675,-

A600 2MB kort..... 1.995,-

A2000 8/2 MByte..... 1.595,-

A2000 8/8 MByte..... 3.995,-

2MB CHIP RAM kort..... 1.795,-

Spørg efter RAM kort til

A3000 og A2630 accelerator

Printere

STAR LS-4 PS Laser. 11.295,-

Med PostScript og 2MB RAM.

Star LC 20 9-nal..... 1.820,-

Star LC 200 Farve..... 2.645,-

Star LC 24-200..... 3.075,-

Star LC 24-200 Farve..... 3.895,-

Alle m. DK manual, kabel og papir.

Virtual Memory

GigaMEM..... 898,-

Det bedste Amiga Virtual Memory

system. Kræver accelerator & MMU.

Monitore

CBM 1084s..... 2.195,-

TVM 14-3 Media Scan..... 2.695,-

SVGA farve monitor, 1024x768

punkter. Med drejefod og kabler.

TVM 14-4 MultiSync..... 3.195,-

40-100Hz VS, 1024x768, drejefod.

Flicker Fixer kort..... 1.695,-

Gør det muligt at bruge SVGA og

MultiSync monitoren på A500 og

A2000. 768x598 dot fuld overscan

for perfekt billed uden interface

flimmer. Med stereo forstærker.

SVGA monitor/Flicker Fixer/

Stereo forstærker..... 2.995,-

Genlock og Video

CBM Genlock..... 495,-

Y-C-Genlock..... 4.895,-

VHS og S-VHS. Topkarakter i bl.a.

det tyske Amiga Magazine nr. 7 '92.

Sirius Genlock..... 7.495,-

Magni Genlock..... 18.995,-

VLab Video Digitizer..... 2.795,-

Vi har alle typer genlock til Amiga

samt TBC og single-frame-rec. kort.

Få tilsendt yderligere oplysninger.

Musik & Lyd Midi, SMPTE,

15bit sampler, Dr. T m.m. Ring.

Scannere

Epson GT-6000 Pack. 14.695,-

Professionel 5000PI farvescanner i

24bit. Komplet system til Amiga med

kabler, interface og software.

Sharp JX100 farve..... 4.695,-

Håndscannere fra kr. 1.600,-

PC Emulatorer

ATonce, 8MHz..... 1.445,-

ATonce Plus, 16MHz..... 2.565,-

ATonce Golden Gate..... 5.695,-

Emplant

Emplant er en ny universel emulator til

Amiga. Kræver 68030/40 kort med MMU.

Emplant + MAC IIx..... 3.295,-

Emplant grundkort og MAC IIx modul.

Med dual serial port (230.4 Kbaud) og

SCSI (også til Amiga). Understøtter Amiga

drev (1.44MB), Apple Nu-Bus, virtual

memory, lyd, 16 farver, 24 bit m.m.

Software og Bøger

Amiga Vision..... 895,-

Image Master..... 1.495,-

Med Amigaen i Fremtidsland

Elektronisk styrede vandhaner og telefoner, som selv forstår det, man siger til dem! Det er nogle af de ting, fremtiden vil byde på. Og så vil der naturligvis også i fremtiden være Amigaer. Vi besøger udstillingen "Fantastiske Fremtid" i Aalborg.

Af John Alex Hvidlykke

Et glas vand på to deciliter, med en temperatur på otte grader. Det kan man bede sin digitalt styrede vandhane om. Måske bliver super-vandhane en almindelig del af køkkenet i fremtidens bolig. Det samme kan komme til at ske med menu-computeren, som foreslår dig menuen til din aftensmad - og selv sender en indkøbsliste til købmanden. Du behøver ikke engang tage hænderne op af lommen, for det hele styres naturligvis af din stemme.

Fremtidens bolig var blot ét af de mange bud på morgendagen, som kunne ses på "Fantastiske Fremtid"-udstillingen i Aalborg-hallen i begyndelsen af august.

Nogle af visionerne var udstillet i form af prototyper og eksperimentalmønstre. Andre, som digital-vandhane, er allerede i dag i produktion.

Der var selvfølgelig også nok af tilbud for de spillelystne. PC'er, Macintosh'er og masser af

Amigaer, også den nye A600, var opstillet i et spillehjørne, hvor børn og barnlige sjæle kunne prøve kræfter med dagens highscores. Hvis de altså kunne finde en ledig maskine.

Snak med din telefon

Telekommunikation kommer til at spille en stor rolle i morgendagens samfund. Hos Jysk Telefon kunne man ikke blot prøve alle afskyninger af almindelige telefoner. Man kunne også møde den stemmestyrede telefon, som er i stand til at "forstå" de tal, du siger i røret, og selv ringe op, uden at du behøver at bekymre dig om at indtaste nummeret. Endnu mere spændende var dog videotelefonen, hvor man kan se den person, man taler med. Den kunne man se mange steder på "Fantastiske Fremtid". Lige præcis det apparat, jeg altid har drømt om at have, når telefonen ringer midt om natten eller mens jeg er i bad!

En af de visioner, man ikke kunne opleve i Aalborg, var Virtual Reality. Til gengæld var en stand viet til cyberpunk. I et mørklagt rum, indrettet med sort plastic, rå metalrør og laserlys, blæste otte video-skærme forskellige stykker af en rå, teknologisk fremtid ind på nethinden. Flere



Selvfølgelig var der også Amigaer på fremtidsudstillingen (har du nogen sinde været i hvil om, at du bruger fremtidens computer?). De, der kunne tilkæmpe sig en plads ved joysticket, kunne prøve kræfter med dagens highscores.

af viste uafbrudt interviews med cyberpunkens grundlægger og guru, William Gibson.

EF-standard-show

EF var også repræsenteret på udstillingen. På en stand, som var blandt de største på udstillingen (selv om bevillingerne til standen blev skåret ned efter Danmarks nej til Maastricht-Traktaten), kunne man se tre af de standarder, som vil sætte rammerne omkring Europas informationssamfund: GSM, som er en ny standard for digitale mobiltelefoner, ISDN (det digitale telefonnet med mulighed for massiv overførsel af data) og ikke mindst High Definition TV - HDTV. Udstillingen løb nemlig af stabelen samtidig med OL. Så der blev dagen igennem vist direkte HDTV-udsendelser, transmitteret over satellit fra Barcelona.

Energirigtigt fremtidsrum

Den største og mest imponerende stand på "Fantastiske Fremtid" var "Villa Vision", et komplet bud på en familiebolig i det næste årtusind. Huset, som en nulenergi-bolig, har tidligere været udstillet i Bella-Centret, men på Aalborg-udstillingen var der gjort mere ud af teknologien inde i huset. Det var blandt andet her man kunne se den stemmestyrede menucomputer. De fleste rum var udstyret med videotelefoner, og i en rund stue i midten af huset var opstillet et Hi-Fi-anlæg med otte-kanals ste-

CDI klar til salg

Vi burde måske ikke nævne det... Men også konkurrenten til CDTV - Philips CDI - var at se på udstillingen. Ud over Philips tæller CDI-samarbejdet så store firmaer SONY og Matsushita (Panasonic og Technics). Seks andre "mindre" japanske elektronikproducenter har også meldt sig under fanerne.

Philips havde opstillet en "arkade" med CDI-maskiner, hvor børn og barnlige sjæle kunne lege med interaktive spil.

På "Fantastiske Fremtid" fandt også afsløringen af den første danske CDI-produktion sted. Der var tale om et interaktivt turistkatalog, hvor man alt efter interesse kan "pege" sig ind på attraktionerne i den by, man besøger. Foreløbig omfatter projektet dog kun Aalborg og Wismar i Tyskland.

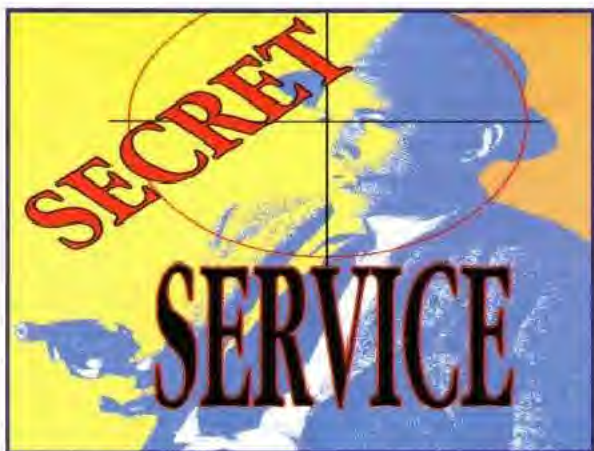
CDI-maskinerne ventes klar til salg i Danmark i oktober.



I det lille mørklagte cyberpunk-kapel blev der kørt computer-tegnefilm. Og så selvfølgelig kilometervis af video-interviews med cyberpunkens guru og grundlægger, William Gibson.



Videotelefonen er nu en realitet. På "Fantastiske Fremtid" kunne man prøve ikke så få af dem.



Din førstehjælpskasse, hvis alting går galt.

ELVIRA-MISTRESS OF THE DARK

Komplet løsning til det kendte horror-adventure fra Morten Olsen, København.

Fortsæt mod souvenir-shoppen og tag noget hø fra stalden. Ved shoppen låner de det store skjold, og bruger det med det samme. Gå så ind på våbenlageret og tag armbrøsten + et andet våben (sværdet er det bedste). Gå så ind i biblioteket og tag Elvira's magibog. Gå ud i køkkenet og tag honningen, mix det med høet og du har "herbal honey", der er nyttig til at genkende urter i haven med.

Gå ovenpå og undersøg soveværelset for pile, men lad være med at gå ind til vampyren endnu. Gå ud i haveskuret, tag hammeren, nøglen, sølvkorset og ingredienserne (poppy, maggot etc.). Gå så hen til skydeskiven og øv dig, fortsæt mod urtehaven og åben døren med nøglen. Tag så urterne og vend tilbage til slottet. Her går du ind i stuen og snupper pælen og ingredienserne. Gå ovenpå og driv pælen gennem vampyrens hjerte. Når hun har udstødt sit sidste skrig tager du støvet, og begynder at lede efter flere pile. Gå så ind i det blå soveværelse og tag biblen, undersøg den og du vil finde et pergament. Gå nu ned i køkkenet og mix så mange spells som muligt. Hvis kokken er der, skal hun dræbes v.h.a. saltet, som du finder i torturkammeret. Når det er gjort, kaster du et "glowing pride"-spell på Elvira, og hun vil hente den første nøgle til dig.

Gå ud til manden med falcken, og dræb fuglen med armbrøsten. Tag nøglen, fjerden og din pil. Gå ind i labyrinten, tag ægget og find reden. Tag alle tingene, og dræb øjnene, hvis de er der. Tag alle tin-

gene fra "the lily pond" (ved siden af). Det er vigtigt, at du ikke kommer i nærkamp med monstrene i labyrinten.

Gå nu ned i kapellet og sæt Elvira's ring på korset. Tag biblen der er der, for inde i den finder du et skind fra en Manticore. Gå ind i rummet under alteret og stil dig op mod "crusade wall". Brug pergamentet, sæt så kronen på korsridderen, og du vil få det hellige sværd. Gå nu op på brystsværnet og bliv ved med at slås, indtil den grå ridder dukker op. Skyd ham, og læg mærke til hvor han lander i voldgraven. Gå tilbage til slottet og genopfrisk dine spells/lav nogle nye.

Gå ned i fangekælderens og undersøg cellerne for ingredienser. Gå ind i torturkammeret og tag den tredje nøgle og knoglerne, løft ringen i gulvet og gå ned i katakomberne. Start med at undersøge de forskellige gravkamre indtil du finder jernnøglen i en af kisterne. Gå ind i kammeret med den tomme kiste og læg knoglerne i den. Vend tilbage til torturkammeret, og tag tangen, gå ned i brøndrummet og undersøg om rebet er i nederste position. Gå tilbage til katakomberne og dræb monstret med stenen. Tag den.

Gå ind i det gravkammer, hvor du efterlod skelettet og åben den anden kiste. Rummet bliver oversvømmet og du skal dykke ned indtil du finder stedet, hvor pilen er highlighted. Herfra svømmer du op igen. Du vil nu befinde dig på bunden af brønden, men svøm op inden du drukner og træk luft. Dyk ned igen og over mod risten, som du skal åbne. Fortsæt ud i voldgraven, find liget af bueskytten og tag den fjerde nøgle.

Svøm tilbage, op af brønden og tag mosset.

Gå nu ned til støberiet og tag formen, der ligger nede i æsken. Læg korset i formen og sæt det hele over ilden. Korset smelter, og du skal dyppe en pil i det fly-

MONKEY ISLAND II

Ok, vi kan vel ikke udskyde det mere. Vi ligger begravet i løsninger (mange af dem skrevet af fra de engelske blade!), og vi har valgt at trække lod blandt de mange indsendere af løsningen til den svære version. Vinderne af en spillpøke bliver Rasmus og Jakob Olsen fra Ikast. Og lad os så komme igang.

Part One - The Largo Embargo

Hele eventyret starter på en bro på øen Scabb Island. Til højre for broen er der byskilt, gå hen til det og tag skovlen. Gå nu til venstre mod byen. Largo vil stoppe dig og stjæle alt du har, på nær skovlen. Gå nu igen til venstre og gå ind ad den anden dør. Når du kommer ind skal du først snakke lidt med Wally. Derefter skal du hugge hans papirbunke. Når kortegneren lægger sin monokel på bordet, skal du skynde dig at tage den. Wally vil begynde at sige en hel masse ting, men du skal ikke høre efter. Gå istedet ud på gaden, og gå ned igen. Start med at snakke lidt med bartenderen. Lidt efter kommer Largo ind i rummet og spytter på væggen. Når Largo har forladt rummet igen, skal du gå hen til det sted han spyttede og bruge papiret til at tage spyttet med (yuck!). Gå nu op på dækket og gå ud til det skib, der ligger længst væk. Her skal du begynde at snakke med de tre sovende pirater. Fortæl den ene, at du godt vil hente noget "wood Polish" til ham, og du vil modtage 1 piece o' eight. Derefter skal du tage spanden. Forlad nu skibet. Gå tilbage til skibet med baren, men kravl denne gang ind ad vinduet. Når du kommer ind i køkkenet, tager du kniven fra bordet og kravler ud igen. Nu skal du gå til skibet længst til venstre, der er indrettet som hotel. Skær rebet over og saml skålen op. Gå nu ind ad døren til venstre, og saml toupeen op. Gå ud af hotellet og forlad byen ved at gå til højre. På kortet over Scabb Island vælger du at gå til Cemetery. Herfra går du ud til de grave, der ligger længst væk. Kig på gravstenene, og begynd at grave der, hvor der står "LeGrande". Gå nu tilbage til kortet og tag til Swamp. Her fylder du spanden med mudder fra sumpen, og gå tilbage til byen. Gå hen til Largo's hotelværelse og luk døren efter dig. Nu stiller du spanden op på døren, venter lidt og nyder synet! Gå ud af hotellet og gå ud til det skib, der ligger længst væk. Her vil du møde Largo, men du skal ikke foretage dig noget, før han går væk igen. Gå tilbage til Largo's værelse, luk døren og tag renserisædien. Gå tilbage igen til skibet med renseriet, og giv renserisædien til Mad Marty. Gå ud af byen og ned til sumpen. Her skal du tage dig en sejltur i kisten, og du vil snart se et stort dødningshoved. Efter at have afprøvet den lidt specielle elevator, skal du huske at tage snoren, hvorefter du går ind og tæler med voodoo-damen. Gå hende til at lave en voodoo dukke af Largo, og giv hende de fire ting, hun beder om. Når du har fået dukken, skal du tage tilbage til byen. Gå ind til snedkeren og køb noget Wood Polish fra ham. Gå tilbage til de tre sovende pirater, brug Wood Polish på benet, åben kassen, sæt pinden i kassen, bind snoren til pinden og stil skålen foran kassen. Gå lidt væk, og når rotten spiser af skålen, skynder du dig at trække til. Åben kassen og tag rotten. Gå nu tilbage til skibet med baren, kravl ind ad vinduet til køkkenet og smid rotten i suppen. Gå ud af vinduet, ned til baren og spørg bartenderen, om du kan få noget mad. Vent lidt, og tag imod det job, han tilbyder dig. Kravl nu ud af vinduet og tag hen til Largo's værelse, og brug den voodoo dukke, du har fået. Forlad byen og tag ud til halvøen, hvor kaptein Dredd har sit skib. Giv ham monoklen og lej hans skib...

Vi sætter videre næste gang.



dende sølv - så har du et våben mod varulven. Først skal du gå ned i køkkenet og tage tangen. Brug den til at tage det varme kul fra ilden. Gå op i tårnet og tænd kanonen med kullet. Det fjerde tårn vil blive smadret.

Gå nu ned i stalden og dræb varulven med sølvpilen. Tag den femte nøgle, der befinder sig bag stenen med ringen i den sidste bås. Gå nu hen til våbenlageret og tag rustningen, men pas på med at drikke styrkedrikken når du har den på!

Smid nu alle unødvendige ting og drik alle dine behændighedsdrikke. Gå nu ind i kaptafjens rum og dræb ham. Tag "bulletin" fra opslågstavlen - og den sjette nøgle. Dermed har du alle nøglerne. Gå hen til det ødelagte

tårn og tag den kiste, der er der. Åben den med nøglerne (rækkefølgen fremgår), tag pergamentet og kniven, og gå ned i katakomberne. Her skal du finde indskriften ved Y-forgreningen og indsætte stennøglen. Nu vil der komme en hemmelig dør til syne, og den går du ind ad - efter at have drukket alle helbedsdrunkene. Hvis du skulle møde nogen af Emeldas håndlangere skal du huske, at de kun kan dræbes med magi. For enden af gangen vil du møde Emelda, der dræbes på følgende måde: Placer korsridderens sværd i "pentacle". Brug pergamentet fra kisten. Stik hende med kniven, til hun endelig dør.

Så kan du læne dig tilbage og nyde sejrns sødme.



EYE OF THE BEHOLDER II

Tusind tak til Rune Capion Christensen fra Radvore, for disse begynder tips til det enorme rollespil, assisteret af vores huleudforsker Christian Sparrevohn:

Katakomberne: Som du meget hurtigt skulle finde ud af, skal du finde et horn på hver level.

Catacomb level 1:

Tag til det meget store, aflange rum.

Gå mod vest, hug tønderne i stykker og tag "Magic Dust" (helbreder en forstening). Undersøg den østlige væg og find trappen (du skal ikke gå derned!) Inde bag døren er der en indespærret ond tyv, som ved første lejlighed stjæler jeres ting, hvis I tager ham med. Forsæt mod øst. I svinet mod vest er der en skjult knap.

Catacomb level 2:

Skjul knap i den vestlige væg, fortsæt. Illusion i den sydlige væg. Fortsæt mod øst til

gangen stopper. Skjul knap i den nordlige væg. Fortsæt. Illusion i den nordlige væg. Gå mod nord, til du finder en skjult trappe. For at komme ned til 3. level, skal du finde det kryds, der også består af en del fireball-traps. En af væggene er skubbelig, og skal hugges ned.

Catacomb level 3:

Advarsel! Du kan IKKE overnatte på denne level, men må have udhvilet alle dine spillere. Et sted vil du imidlertid kunne finde en portal-key, der kan teleportere dig tilbage til hovedtemplet. Men pas på: Fjenderne er MEGET hårde mod dine stakkels mænd.

Gå mod syd, så langt du kan komme. Læg tingene på pladserne mod NE, NW, SE, SW og i midten, og derefter åbner.

Mod øst er der to illusioner.

Mod vest er der 4 skjulte gange/rum. Gå mod W, N, W, S, W. Fortsæt mod vest igennem illusionen. Mod syd ligger der bl.a. Bracers + 5, mod nord ligger trappen ned til

Catacomb level 4:

Masser af myrer, men til gengæld også mange skatte.

På denne level er der ingen skjulte døre. Hav et par "Neutralize Poison"-spells klar. Ellers ingen problemer.

Sølvåbnet:

Et svært sted, som du får adgang til ved at blæse i alle de fire horn foran søglet, der sidder i væggen i tempel Darkmoon. Det vil især være nyttigt at lære Remove Paralysis, Neutralize Poison og nogle offensive spells.

Silver Tower level 1:

Fælden mod øst: Gå E,S,E,E,S,S,E,E,N,E, og der vil stå en "Mantis Warrior" i vejen. Han skal slæges MEGET hurtigt.

Døren med de 4 kontakter: Tryk NW, SW, SE. Gå til den lukkede dør og find en knap i nærheden (hvis dine mænd ikke har opdaget den!) Gå tilbage til den sidste kontakt mod NE og læg f.eks. en spellbook på hullet og tryk.

Silver Tower level 2:

Ånden = højre rum. Munderne skal fodres med forskellige ting før døren mod vest åbnes. Prøv dig frem med rotten food, 5 rocks, Mantis idol, red gem "leech" eller "hunger", Potion og Scroll. Red Gem kan findes på denne level efter at "mantis idol" er spist.

STORM ACROSS EUROPE

Fra et par fyre, der tydeligvis er interesseret i strategispil, har vi fået tips til tre spil, vi normalt ikke får tips til.

Tak til Simon og Peter Egenfeldt fra Gentofte.

Angrib med det samme Frankrig og Polen. Polen skulle kunne klæres med en enkelt styrke, som står inde i Polen. Frankrig skal du angribe gennem Belgien med alle dine styrker. Sovjetunionen er en hård nød at knække og kan ikke nedkæmpes rent materielt. Derfor gælder det om at drive kiler ind i frontlinjen. Russerne skulle nu gerne trække sig fra de frem-skudte stillinger, og man kan vandre lige ind. Desuden vil russerne miste så meget på at slå dig tilbage, at taktikken kan betale sig (husk at angribe med store styrker og at holde en korridor åben for de styrker, der angriber i kiler). Tag havnene i Nordafrika da englænderne så ikke kan få forstærkninger. Angrib England så mange forskellige steder som muligt (fra Norge, to steder med faldskærmstropper og to steder med amfibiebåde fra Frankrig) Send så alle dine styrker over til England.

Hvis man er russer mod en anden spiller, kan følgende være en god ide: Angrib de neutrale landes hovedstæder, for så vil tyskerne nemlig ikke få deres minoriteter. (Finland med faldskærme fra Estland, Rumænien med faldskærme fra Krimhalvøen og Ungarn med almindelige landtropper)

ACTION REPLAY

Denne gang en speciel mega-trainer til det formidable spil Power Monger, indsendt af en anonym læser

Din general

1. general fra højre

Foot :0776F8

Foot :0776FA

Men :0776BD

Men :0776BF

Boats :077759

Boats :07775B

Bows :077741

Bows :077743

Pikes :077729

Pikes :07772B

Swords :077735

Swords :077737

Catapult :077771

Catapult :077773

Cannon :07777D

Cannon :07777F

Ploughs :07774D

Ploughs :07774F

Pots :077765

Pots :077767

2. general fra højre

3. general fra højre

Foot :0776FC

Foot :0776FE

Men :0776C1

Men :0776C3

Boats :07775D

Boats :07775F

Bows :077745

Bows :077747

Pikes :07772D

Pikes :07772F

Sword :077739

Sword :07773B

Catapult :077775

Catapult :077777

Cannon :077781

Cannon :077783

Ploughs :077751

Ploughs :077753

CONFLICT

Man skal holde sig venner med Egypten og Syrien så længe som muligt. Man skal samtidig prøve at vælte deres regeringer v.h.a. efterretningstjenester. Vil Egypten ikke være venner med dig, vil Libyen sikkert, og på den måde har du støtte i en evt. krig mod Egypten. Opbyg hæren hvert år, selvom USA ikke bryder sig om det. Kør den bløde stil og vær ligeglad med palæstinenserne!

OG TAK TIL:

Anders Havshøj Petersen, Rønne
Henrik Jensen, Herlev
Andreas Molbak, Farsø
Torben Husum, Ringsted
Jacob Eskildsen, Egå
Kim Bøjden, Grenå
Jacob Petersen, Rudkøbing

PERFECT GENERAL

Som forsvarer er de bedste våben bazookaer (kan stiles i byer) og Heavy Artillery, der kan dække det meste af kortet. Mobile Artillery er også en god ide, de skyder med det samme og dræber, når de rammer. Hold dem derfor i byerne og skyd først, når fjenden er meget tæt på. Angriberens bedste våben er Medium Tanks og især mobiltiller.

SSI-ROLLESPIL

Der er efterhånden ret mange forskellige tips, der alle giver dine mænd ekstra mange våben, ting m.m.

Her er et par smarte fra Johannes Laxafoss for dem, der har flere spil i samme serie.
1. Først laver du en kopi af din character-disk (eks. CurseA). Når du nærmest når til et punkt, hvor du kan tjene en masse dejlige XP og udstyr, gemmer du spillet på din første character-disk. Onduler monstre, tag udstyret og pengene og "Remove Characters" på din anden character-disk. Load nærmest situationen ind fra den første CD (fra før kampen) og "Drop Characters". Tag den anden diskette og vælg "Add Characters" - på den måde kan du få de mænd, der har alle våbene, XP'erne med mere. Husk, at før du "drop" en af dine personer, skal du have taget penge, våben m.m.
Tip: Tippet kan gentages så mange gange, det er nødvendigt.

2. Kan du forestille dig, at alle de "spells" som dine trokkmænd m/k kan kaste, pludselig får væg af fækt? Et "enfarge" eller et "strengt spill", der gør din 10. level Ranger til en mean green fighting machine? Så gør sådan her:

Kast "spell" et på personen, "Remove" ham og sluk for computeren. Load en del af spilsen, der er senere (har du spillet Silverblades, loader du f.eks. Pools of Darkness), "Add" personen til de pågældende spil, og han vil beholde spill-virkningen. Det samme trick kan bruges på en person, der eksempelvis har "Girdle of the Dwarves" i brug.

TIP OG VIND!

Hvis du sidder inde med tips eller løsninger til tidens populære spil, så vil det være godt dumt ikke at sende dem til "Secret Service". Alle, der får deres tips trykt her i bladet, deltager nemlig i konkurrencen om masser af nye spil. Husk derfor også at skrive hvilken computer du har, når du sender dine tips til: Secret Service Det Nye COMPUTER St. Kongensgade 72 1264 København K.

TEKNIK BREVKASSE

Har du tekniske spørgsmål? Så er det her du finder svaret!

Ved Lars Jørgen Helbo

EPROM?

Jeg har som nybegynder et par spørgsmål om udvidelser og tilbehør til min A500, som jeg gerne vil have svar på.

1. Hvad er EPROM?
2. Hvordan monteres det i Amiga-en?
3. Hvad bruges en EPROM-brænder til?

Kåre Nejmann
Askevej 4
8550 Ryomgård

EPROM er en forkortelse for Erasable and Programmable Read Only Memory. Det er en særlig type lagerchips, der i computeren virker som ROM-chips. De lagrede data kan altså læses; men de kan ikke slettes eller ændres, og indholdet bevares, når computeren er slukket.

I modsætning til ROM-chips kan dataene imidlertid slettes v.h.a. ultraviolet lys. Med en EPROM-brænder kan de derefter fyldes med nye data.

EPROM kan i princippet bruges overalt, hvor man også kan bruge enten RAM eller ROM. I Amigaen kan de f.eks. bruges til en ændret Kickstart-version. De findes også i noget tilbehør f.eks. harddisk-controllere.

A2000-udvidelser

Jeg har nogle spørgsmål angående en Amiga 2000.

1. Kan man bruge en almindelig RAM-udvidelse sammen med

RAM på en harddisk?

2. Kan man få 2 MB chip-RAM til A2000?
3. Hvad er forskellen på et XT-kort og et AT-kort?

Philip Haargaard
Dansvej 35
2650 Hvidovre

1. Principielt skulle der ikke være noget i vejen for det; men det er desværre ingen garanti for at RAM-udvidelse X konfigurerer korrekt sammen med harddisk Y. Mere afgørende er imidlertid, at A2000 højst kan styre 9,5 MB RAM. Med 1 MB på hoved-printpladen og 8 MB på HD-controlleren er grænsen altså reelt nået.

2. Mængden af chipram afhænger af Agnus. Den findes i tre versioner til henholdsvis 1/2, 1 og 2 MB. De store versioner kan bruges i A500 fra og med Rev. 3 og i A2000B, derimod ikke i A1000 og A2000A (derfor må Thomas Ellegaard nøjes med 512 kb). Desuden kræves mindst Kickstart 1.3. Endelig skal Amigaen selvfølgelig være udstyret med tilstrækkelig meget RAM.

3. Forskellen ligger i den CPU, som sidder på kortet. På et XT-kort sidder en Intel 8088 eller 8086. På et AT-kort sidder en Intel 80286 eller 80386. Derfor er AT-kortet meget hurtigere; men desværre også dyrere.

Laserprinter

Vær hilset, kære guruer!
Mit liv ender, hvis I ej besværer, men jeg håber jeg mit liv bevarer.

Jeg har lige ofret 7,5 kilo-kr. på en HP Laserjet IIP+ og en hulens bunke penge på PPage, og så kan jeg ikke engang udnytte anskaffelserne fuldt ud, fordi Commodore's driver på Extra's disketten kun kan skrive på noget af siden (20,32*24,4 cm). En A4 side er som bekendt 21*29,7 cm.

Hvorfor skal jeg straffes på den måde? Kombinationen Amiga, PPage og Laser er suveræn og så bræser drømmen p.g.a. et simpelt lille program.

Jeg har vedlagt et eksempel på mit problem.
Jakob Braun Nielsen
Stentevej 9
3210 Vejby

Det ansvar vi ej ta' os på, derfor et svar du skal få.

En laserprinter skriver aldrig helt ud til papirets kant; men den nederste margin er klart for stor. Du kan prøve at vælge en ny side-størrelse i Prefs (U.S. legal) eller skrive en ny printertilpasning med shareware-programmet PRTDRYGEN.

Jeg tror bare ikke, det hjælper. Det ser nemlig ud som om du har et RAM-problem i printeren. På en laserprinter overføres hele siden til printerens RAM, inden udskrivningen begynder. En A4-side med ren grafik i 300 dpi fylder imidlertid mere end 1 mb, og kan derfor kun udskrives, hvis printeren får en RAM-udvidelse.

RAD:

På baggrund af jeres artikel om RAD: i DNC 3/92 har jeg skiftet min 1.2 Kickstart med en 1.3 for at kunne have en RAD: at boot fra. Efter at jeg har lavet min RAD: og mount'ed den, starter den også fint første gang; men hvis der ikke er en diskette i DFO:, går computeren ned næste gang, jeg starter op.

Jeg har en ramudvidelse på 512 kb, og jeg sætter HighCyl i

mountlist til 15. Skal der kopieres noget specielt op i RAD:?

Jack Dall Nielsen
Dreyersvej 20
6000 Kolding

Det er lige netop det der skal. Når man vil boot fra RAD: skal den indeholde det samme som en almindelig boot-diskette. Hvor få filer man kan nøjes med, afhænger af computersystemets sammensætning, om man har Kickstart 1.3 eller 2.0 og indholdet af startup-sequence.

Med Kickstart 1.3 skal man som minimum bruge følgende: Kataloget c med de kommandoer, som kaldes fra startup-sequence, kataloget devs med system-configuration, ramdrive.device og underkataloget keymaps med den danske tastaturlayout, kataloget L med disk-validator, FastFileSystem og Ram-Handler, kataloget S med startup-sequence og System med Setmap.

Det lyder kompliceret; men da det altid er de samme filer, der skal kopieres til RAD:, kan man klare det hele med en batch-fil.

Nye Amigaer?

1. Vil Amiga 800 ha samme design som A500+, og vil A800, A2200, A4000 o.s.v. klare mer chipram enn A500+?

2. Vil A800 komme med 16,7 millioner farver og en 16-bit lyd-chip med quadrafonisk digital lyd i 16 kanaler og kommer den med en MC68020 processor eller den nye 32 bits MC88700 RISC?

3. Er det muligt at gøre Amigaens blitterchip raskere og forhøje bildevekslingen i de nyeste europæiske Amigaene?

Helge Kvalheim
Breimyr 64
5091 Flaksvær, Norge

Tilsyneladende ved du mere end mig. Jeg ved kun, at A500, A500+ og A2000 på et tidspunkt vil udgå. Vi kan så gætte på, at der vil komme afløsere; men det er kun Commodore, der ved om de kommer til at hedde som du skriver, hvad de vil kunne og hvornår de kommer.

Hvis vi skal gætte videre, kan vi imidlertid formode, at Commodore vil vælge en passende lejlighed til præsentationen. Dvs. en lejlighed med mange interesserede tilskuere. I den kommende tid er der to sådanne lejligheder. Den ene er Commodore-messen i Frankfurt 26.-29. november. Den anden er Cebit i Hannover i slutningen af marts. Jeg besøger begge messer, og kan så måske besvare dine spørgsmål. Men så længe må du have tålmodighed.

Hvis du har spørgsmål til den tekniske brevkasse, så skriv til: Det Nye Computer, St. Kongensgade 72, 1264 København K. Vigtigt! Hust at mærke kuverten "Disk-Porten".

Indtast dit valg i prisen og specifikationerne.



Bliv siddende i lænestolen og bestil dine varer på telefon 86 16 61 11, eller send os en fax på 86 16 61 02. Nemmere kan det ikke være. Se bestillingskuponen forrest i annoncen.

**DK Manual til
DPaint IV**
Kr: 299,-



Det bedste disk og CLI værktøj
du kan få! Uundværligt for enhver
Amiga ejer. **449,-**

DigiView Gold

DV Gold 4.0 er markedets bedste
Viden-Digitizer. Den digitaliserer
i alle opløsninger, incl. 640x512
HAM. Pris incl. farvefilter og
software:

995,-

Amitech Kvalitetsprodukter

Silent Drive - ikke mere klik, klik, klik...	895,00
AutoKick - automatisk kickstart-omskifter	355,00
Joy Master - skift mellem mus og Joystick	225,00
Amiga Mouse - microswitch kontakter	295,00
Maximem 512K (Max. 2.5MB)	545,00
Maximem 1.8MB (Max. 2.5MB)	1345,00
Amitech disketter. Tilbud kun	495,00

**ICD
FlickerFixer**
Flimmertrit
billede, også
i interlace.



Kun 2.195,-
Kræver VGA skærm

POSSO disketteboxe er lavet i stabl
sort kunststof, og kan
sammenbygges på langs og på
højkant. Plads til 150 diske



149,-

V-Lab

til Amiga 2000 & A3000

Denne type Realtime 24bit/Ham
frame-grabber snapper farvebilleder i
real-time fra enhver videokilde. Kan
yderligere grabbe søkvenser direkte til
harddisk og tilmed stoppe dem igen (tempo
afhængig af processor/Harddisk hastighed)



DPaint IV
Kun 895,-

2.795,-

ring og har værktøjet



InterSerien har solidt indta-
get markedet som de darsi-
ke programmer der bruges
af alle. Nyeste skud på
stammen er databasen In-
terbase, med mange avan-
cerede søgefunktioner..

AW Special deal: Kun 475,- pr. stk.

Amiga 500+

Amiga 500+ er afløseren
for den gamle A500. De
nye og hurtigere special-
kredse til billede og lyd
bevirker, sammen med
den nye System 2.0 soft-
ware, at Amiga 500 er



blevet endnu nemmere at arbejde med. A500+ er fra starten
forsynet med 1MB grafik hukommelse, der internt kan udvi-
des til 2MB. A500+ er selvfølgelig også kompatibel med de
populære GVP harddiske, PC/AT kort og andet tilbehør samt
spil. Pris med mus og system-software:

3495,-

PROFESSIONAL PAGE 3.0DK

Så er den her! Med færdigudviklingen af Professional Page 3.0 har
Gold Disk endnu engang placeret sig som de førende indenfor
Desktop Publishing. PPage 3.0 indeholder over 70 nye og spæn-
dende funktioner, bl.a. Undo knap, Drop Caps, ADPro Hotlink,
PDraw Hotlink, Understøttelse af Adobe Type 1 fonte (dem fra
PC/Mac), Importer tekst fra bl.a. Excellence & ProWrite.
Synes du at DTP er svært? PPage 3.0 inde-
holder funktioner der automatisk laver dine si-
delayout for dig! (Page Genies).
Ring og hør hvorfor PPage er
sagen for dig. Intro pris hos AW:

2.395

Har du efter 1/1-92 købt PPage 2.1DK? - Send os dine originaldisketter, så opdaterer vi gratis til 3.0!

Kickstart 1.3 / 2.0

Kickstart 1.3
ROM, Kickstar-
tomskifter og ind-
bygning for kun:
695,-

**512KB
RAM til
Amiga 500**
Incl. ur med batteri
backup og
afbryder.
Kun:

295,-

Sunrise Industries 12Bit Studio Sampler

Frekvensgang 20Hz til 20KHz • S/N 70dB • Fire lydkanaler
• SMPTE styring • 10 MIPS Lyd processor • Samplefre-
kvens op til 100KHz • Recording/afspilning direkte til/fra
harddisk • Ingen svimlende Ram krav

Intropris kun 4.495,-

Tilbud gælder fra 280992 til 281092 - Forbehold for fejl i priser og specifikationer.

Besøg vores Superbutik i Århus - Vi har Danmarks største udvalg!

Finlandsgade 25, 8200 Århus N • Mandag - Fredag 9.00 til 17.00 • Fax 86 16 61 02 • Telefon 86 16 61 11 (10 - 17)

AmiTech Kick-omskifter

Skift mellem 3 ROM'er fra keyboard.
Der skal ikke monteres en kontakt.

Kun 359,-

Syquest's nye fremragende 88MB harddisk med udskiftelig disk giver dig al den plads du har brug for til små penge. (priser er på intern A2000 udgave)

88MB Syquest drev uden disk

4.595,-

88MB Syquest disk

1.145,-

Controller f.eks. GVP HC8

1.895,-

RocGen Genlock

RG310 Plus, fader for video og Amiga, mulighed for reverse genlocking (key effect) samt gennemført videoport.

2495,-

RG300 samme kvalitet som RG310+ men kun med fader mulighed for Amiga signalet.

1595,-



**Action
Replay
MKIII**
Med DK manual
Kun: 995,-

Amiga 600 Desktop

Nu er verdensnyheden her, med indbygget 20MB harddisk. Commodores nyeste Amiga giver i store træk de samme muligheder som A500 plus, men fylder kun det halve.

Intropris kun 4995,-



NYHED!

Ultra høj opløsning
og lækkert ergonomisk korrekt design

Clamp Mouse - State of the Art mouse

Kun hos AW

375,-

Dén slider du ikke lige op !!

OBS !!! NYT KATALOG Obs!!!

Når du køber varer hos os får du gratis medsendt vores **kæmpe** katalog på ca. 300 sider (klar medio Oktober). Ønsker du vores katalog tilsendt uden samtidig at bestille varer kan dette rekvireres ved at indsende en frankeret svarkuvert (19 kroner i porto) til:



Amiga Warehouse
Finlandsgade 25
8200 Århus N

GVP Impact A500-HD8+

- Leveres 100% køreklar, med Workbench installeret
- HD8 kan leveres med Quantum (lynhurtig - 12 ms.) 52, 120 eller 240 MB harddisk.
- Nem og hurtig montering af RAM - 2, 4 eller 8MB. Ved at benytte SIMM RAM moduler, har GVP gjort det let for dig selv at installere 2, 4 eller 8 MB FAST RAM i A500-HD8+
- A500-HD8 leveres med egen strømforsyning og belaster ikke din Amiga 500 strømforsyning - forhindrer derfor ikke andre ting (fx. 68030 kort) i at benytte den.



A500-HD8/52Lps 4.795,00

A500-HD8/120Lps 6.795,00

A500-HD8/240Lps 7.495,00

GVP 16MHz PC/AT kort til A500

Hurtigere og bedre end AT-Once plus

Features: 640KB • Kan benytte Amiga FastRAM som extended eller Expanded RAM • Windows 3.0 kompatibelt • Norton



SI = 16.2 • Multitasker med Amiga programmer • Understøtter HD8+ SCSI • CGA, EGA og VGA Display • Adgang til COM/LPT port samt Amiga mus.

Nu kun 2.495

Installationen udføres af A500 GVP-Modul

**Nu giver AW dig også Danmarks bedste spilpriser!!
Når du handler hos AW behøver du kun at handle et sted!**

Grøn Serie

Fuldpris til foræringspriser.
Før 295 - 349 - 395

Enhedspris 99

Arkanoïd 2
Beach Volley
Cabal
Chessplayer 2150
Chronoquest II
Cisco Heat
Cluedo Master Detective
Colossus Chess X
Dragon Ninja
Hunter
Int. Soccer
Mayday Squad
Midnight Resistance
Nightbreed Movie
No Exit
Operation Thunderbolt
Phantasie (3 spil)
Renegade
Shinobi
Speedball II
Turtles
Untouchables
Wipe Out

Spilpakker til 99 Kr:

1. African Raiders,
Emmanuelle, Freedom,
Leagues Under the Sea

2. (Light Force)
Voyager, R-Type, IK+,
Bio Challenge

3. (Sporting Gold)
Games Winter Edition,
Games Summer Edition,
California Games

Orange Serie

Egte fuldpris spil til
foræringspriser.

Enhedspris 199

Armour-Geddon
Flight Of The Intruder
Heimdall
Leisure Suit Larry 2
Leisure Suit Larry 3
Microprose Golf
Nam
Thunderhawk
Wolfchild

**Spil fra SSI til
kun 99 kr. stk
(v/3stk)**

**AD&D:
DragonStrike
Pool of Radiance
Curse Azure
Bonds
Champ of Krynn**

v/1 stk. kr. 150,-

Blå Serie

Amiga Warehouse
spilpakker

Enhedspris 199

High Energy Spil Pakken:

Tintin On The Moon
Teenage Queen
North And South
Fire And Forget
Hostage

Før 1475,-

**World Championship
Sportsspil Pakken:**
W.C. Boxing Manager
Squash
Manchester United

Før 885,-

Super Sim Pack:
International 3D Tennis,
Crazy Cars II, Italy 90,
Airborne Ranger

Football Crazy:
Kick Off II
Player Manager
Final Whistle

Guld Serie

Alle de fede nyheder til
de rigtige priser

Enhedspris 299

Air Bucks
Birds Of Prey
Civilization
Covert Action
Dark Queen of Krynn
Eye Of The Beholder 2
Formula One Grand Prix
Jaguar XJ220
Might & Magic 3
Monkey Island 2
Pools Of Darkness
Sensible Soccer
Steel Empire
Storm Master
The Manager

☆☆☆
Premiere
Core Designs nyeste hit!

Treasures of the Savage
Frontier
Efterfølgeren til Gateway
to Savage Frontier. Nyt
interaktivt system med
mulighed for f.eks.
kærlighedsaffærer.

**Vi har altid
hundredevis af
andre spiltitler
til Amiga. Ring
for pris.**

Gold Rush Collection:

Slaygon Adventure, Tanglewood Adventure,
Electronic Poole, Jug Major Motion,
Tetra Quest, International Soccer,
Airball, Goldrunner I & II,
The Grail Adventure, Jupiter probe

**Nu Kun
359,00**

GRØN SERIE:
Postordresalg kun ved
køb af min. 3 stk.

Mangler du CDTV spil?
Se listningen 4 sider
tilbage.

GAMERPLAY

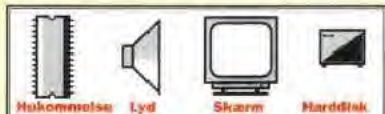
**ACTION
PACKED
ISSUE!**

INDEX

Aquaventure.....	48
Bane of the Cosmic Forge.....	42
Crisis in Kremlin.....	40
Dojo Dan.....	46
The Games '92.....	43
Guy Spy.....	42
Heroes of the 357th.....	41
International Sports Challenge.....	47
Ishar.....	45
Ramparts.....	46
Risky Woods.....	47
Theatre of War.....	44
+ Shorties.....	49

De anmeldte spil er
venligst stillet til rådighed af Daisy
Software, Soft X-pres, Supersoft og
diverse engelske softwarefirmaer.

SYMBOLER



Hukommelse Lyd Skærm Harddisk

THEATRE OF WAR ...44



OVERALL
90%

ISHAR ...45



OVERALL
42%

THE GAMES '92.....43



CRISIS IN KREMLIN

SPECTRUM HOLOBOYTE



Der er visse jobs, som ingen rigtig bryder sig om at have, men som desværre skal besættes. Her tænker jeg især på stillinger som hodyrard for Saddam Hussein, plastikturk på Michael Jackson eller præsident for det, der engang hed Sovjetunionen.

De gode nyheder er, at gamle Chernenko netop er død. De dårlige nyheder er, at du skal overtage hans post. Det betyder at skulle styre et land med over 100 forskellige etniske grupper, en gigantisk hær, der nægter at lade sig afvikle, et endnu større demokrati, der får det danske til at se yderst effektivt ud, et forsløjet produktionsarbejde, en korruption, der æder mellem 25 og 50% af den samlede produktion, en sikkerhedstjeneste, der handler på egen hånd, Boris Jeltsin (stakkels dig!), et undervisningssystem, der er bedst til at indoktrinere og naturligvis 280 millioner mennesker, der er desperate efter en smule frihed og lidt brød. Du skal holde dig på posten i hele 30 år for at have vundet.

Den situation kan tackles på tre måder. Du kan fortsætte som Chernenko gjorde, d.v.s. opretholde hæren, lukke alle aviser og spille klassisk musik over radioen. Læsningsmodellen kunne kaldes SPADEU (skyd på alle, der er uenige), og på den måde skal der nok komme brød i butikkerne, hæren bliver lykkelig (endelig noget at lave!) og produktionen holdes oppe. Problemet er nu bare, at omverdenen bliver ret mugne, at republikkerne river sig løs, at befolkningen har hørt om noget, der hedder "rettigheder" og at en lille kreds nar, ved navn Boris løber rundt og opvækker befolkningen. Ham kan man selvfølgelig bare lade KGB tage sig af, men så bliver der også problemer.

Næh, lad os istedet være reformistiske, som Gorbatsjov var det. Dvs. Glasnost og Perestrojka, besøg paven, kysse små børn og blive enorm populære i udlandet med fredstraktater og russisk folkedans. Borgeme får rettigheder til at sige hvad de vil - men det betyder desværre, at de begynder at blive systemkritiske. Vil lisevise sig, bønderne bliver ikke længere tvunget til noget som helst, korruptionen lever, ingen mad i forretningerne, hæren brokker sig, gammelkommuniste brokker sig, Jeltsin brokker sig og får du ved af det smulder rigtig, og du er officielt blevet maget, meget syg.

Lad en nationalist komme til! En Boris Jeltsin look-alike, der påstår over for befolkningen, at de får brød her og nu, at alle skal lisevise sig fra alt, at kommunalt forfald forsvinder, at militæret skal afvikles, at der skal demokrati til og at Gorbatsjov var en lod kommunist.

Jeltsins største problem i spillet er, at han skal bare stå i kassen lidt for langt frem, så er den blevet skudt af. Landet bliver hudsust, spillet roser et jo det, det er meningen, men det betyder også, at indvandrere forhindres, at alle vil have magten. Og så kom de jubber, når Boris lover masser af mad, så bliver de ret møpede, når det ikke kommer. Han får også en god chance for at blive sendt på ferie i et sovjetland. Sammen med 12 venner, der alle bærer røde stjerner på deres hænder.

Hvad gør man så i Crisis in Kremlin? Er der ikke andet at gøre end at lade sine forberedelser godt ske, selv om du end aldrig kommer til det? Det er måske

at spillet foregår på en skærm, der er domineret af et stort landkort. Rundt omkring er der forskellige statstikker, der kan fortælle, hvordan det står til med maden, husene, miljøet og meget andet. Du kan få 0 til 10 point i hver og kommer da ned på nul, er det knæsteld.

Kriser kan nu også opstå på andre måder. F.eks. ved at Tjernobyl vælger at bore sig ned mod klodens kerne eller ved at Saddam Hussein beslutter sig for at



PC - Her foregår det meste af spillet - CNN viser et indslag!

give Kuwait lov til at være en del af Irak. I så fald bliver du ringet op af rådgivere (KGB, ministerrådet eller andre), som giver dig forskellige muligheder for at reagere. På et spørgsmål om Matthias Rust, der lander på den Røde plads, kan du f.eks. vælge at fyre alle dine forsvarsskud, henrette fyren eller kritisere militæret.



PC - Er det kammerat præsident! Vi har et problem...

Nedrustningsspørgsmål kan forkastes, tilsluttes eller bruges som anledning til at forhandle om U.S.A.'s Stjernekrigsprojekt.

Som et alternativ kan du kunne dig tilbage i stolen og tage en tur af din samovar-bryggede te.

Men du får den nok galt i halsen, hvis du ikke handler ansvarligt. Hver eneste 1. Maj skal du holde en tale, hvor du proklamerer, hvordan fremtidens Sovjet skal se ud hvad angår produktionsform, presset, frihed, graden af demokrati, ulikhed og militær politikk m.m. Det er KUN en tale, men signalerne bliver klart optaget af både udlandet, dine borgere, dine tilhængere og modstandere. Du opfører du dig ikke som forudset (eller som ønsket), kan det få katastrofale konsekvenser.

Det værste er at have misbegreb. Der er aldrig nogen nok, og alle brokker sig, hvis du skærer for meget ned. Du kan selv fordele de 10 poster mellem de ca.

30 poster, der dækker alt lige fra eksport, det fremmelige polit, støtte til befolkningsgruppen, civil og militær forskning, og så naturligvis de to værste poster, militæret og landbruget. Problemet er, at meget går til spilde, og hvis republikker løsner sig, betyder det endnu værre tider. Men er militæret loyalt og stærkt nok til, at du kan bruge dem. Vil du bruge dem? Hvad siger udlandet? Hvad siger borgerne?

Bare eet af de mange dilemmaer, du vil møde. Gudskelov får du informationer, selvom der sjældent er noget at glæde sig over. Som oftest fortæller fax'en om dårligt vejr, korruption eller politibureauet, der er på vej til at afskedige dig. De mere internationale begivenheder bliver dækket af rigtige filmsekvenser fra CNN eller den sovjetiske presse samt avisudklip.

Du kan finde de gamle videobånd frem og se dem igen, og avisudklippene findes din dagbog, der holder styr på alt og fortæller dig om alt det, du ikke har lyst til at høre om.

Det kan godt være, at Crisis in Kremlin lyder nemt, men det er et af de sværeste spil, jeg endnu har spillet. Hvis man skal have bare et minimum af succes, kræver det GODE kendskaber til, hvordan nationaløkonomi er skruet sammen, og hvad de sovjetiske problemer egentlig er. Tabeller forklarer dig, hvad der påvirker hvad, men det er en svær og meget hård måde at lære tingene på. Et godt historisk tilfælde på ca. 60 sider er til gengæld en stor hjælp.

Men skal man have mere succes end bare at klare sig halvdårligt, kræver det en god viden og for nemmelse for hvad man kan tillade sig. Det KAN spilles af alle, men en vis samfundsaglig viden er helt klar anbefalelsesværdig.

Til gengæld er der også meget at lære. Den sovjetiske situation og deres problemer er så godt beskrevet, at man sagtens kan leve sig ind i dem, og forstår derfor bedre, hvad der idag foregår i SNG.

Op for dem, der kan lidt, er det et virkelig godt spil. Eneste problem er umiddelbart, at designeren havde svært ved at udtænke, hvilke udenrigspolitiske ting, der skulle ske efter år 2000. Men du har også problemer nok, kammerat præsident!

Christiansk

PC



Grafikken er tydelig, og overaskelig, og det kan være rart, når resten af handlingen er så rodet. Den veksler fra simple landkort til de særdeles flotte video-sequencer. Nogen steder er den lidt komlet.

Lyden er ikke noget særligt, men med nogle enkelte gode effekter og lidt musik.

Spillet er meget kompliceret, ikke at spille men at forstå. Men ved man en smule om politik og økonomi er det et særdeles underholdende spil - i hvert fald et stykke tid.

Grafik
Lyd
Gameplay

87%
65%
92%

OVERALL
88%

HEROES OF THE 357th Electronic Arts

Jeg har altid syntes, at 2. VK var en fascinerende krig på mange måder, men alligevel er det den grusomste, menneskeheden endnu har oplevet. Mange andre mener åbenbart det samme, for der er lavet et væld af film og skrevet et endnu større væld af bøger om denne forfærdelige krig. Computerspil med dette tema er også talrige, sidste udspil er The Heroes of The 357th fra Electronic Arts.

Spillet er en flysimulator, bygget op om den berømte 357'ende eskadrille fra 2. Verdenskrig, bedre kendt som "The Yoxford Boys". Jeg har godt nok aldrig hørt om dem - hvilken mangelfuld opdragelse - men jeg kan jo bare lade som om. I gennem hele spillet flyver man i den amerikanske P-51D Mustang, som mange anser for den bedste flygtor under 2. VK. Den var meget hurtig, og fordi den havde en stor aktionsradius (ca. 3600 km), kunne den også bruges som en mindre bombemaskine.

Der er rigtig forsøgt at sætte en tilbage til "the jolly good, old days" med gamle, ridsede filmklip under briefing, og en flot animeret sekvens fra flyernes afgang og landing. Man kan vælge at kaste sig lige i helvede, eller først øve sig lidt i et par practice-missioner. Det skulle ikke være nødvendigt at bruge ret lang tid på dette, for 357th er et overraskende let at gå til. Der er ikke noget med en timelang flyvning til målet, for man bliver sendt direkte til kampens hede, og man skal ikke lande for at afslutte en mission. Der er hele tiden noget at lave: "Bandits 6 o'clock", "AAgh! I'm hit" o.s.v. - ren action fra ende til anden. Det skal lige siges, at flyet overstyrer ret kraftigt, hvis man bruger keyboard (noget med 3 loops, når man trykker ned i et sekund!), men med joystick går det som en leg.

Når man mener man er øvet nok til at flyve rigtige missioner, vælger man "Tour of duty", og så begynder alvoren for alvor!! Spillet prøver at holde sig til historien med tilsyneladende autentiske missioner, og efter hver mission kommer der nyt fra resten af krigen, (og spydige kommentarer fra The Boys) f.eks. "Japanerne slået tilbage ved Guadalcanal" o.s.v.

De forskellige missioner kan deles op i fem: Eskortering, strafing, patruljering, V-1 jagt (svært!) og "Special Weapons". Den sidste er ikke så vanvittig autentisk, men alligevel meget hyggelig. Her flyver man i fred og ro ned ad floden ved Berlin, hvor man kan eksperimentere med at bruge forskellige våben. Jeg tror nu ikke det fandt sted under krigen. Bombeskortering er det mest kedelige mission. Her gælder det om hele tiden at være klæbet op af bomberne og ignorere bagateller som angribende flygere. Først i sidste øjeblik skal man bryde af og aflæse deres opmærksomhed fra bombeflyene, ellers kan det gå så grueligt galt - tro mig! I mine første eskortemissioner fôr jeg nemlig henrykt afsted som en lille, legesyg hund så snart jeg så en tysker, og det lyk-



PC - Clear for landing

kes da osse at skyde et par stykker ned i ny og næ på den måde, men det ender oftest med, at du kommer halsende med propellen ude af munden efter en enkelt Messerschmitt. I et forsøg på at skyde ham ned før han når bomberne. Det er i øvrigt sært, at B-17'erne, populært kaldet den Flyvende Fæstning, overhovedet ikke besvarer et eneste skud med deres mange kanontårne når de bliver angrebet: de finder sig bare i deres skæbne som små lemmings - det må være et rent under, at tyskerne ikke sejrede.

Patruljeflyvning er noget sjovere end eskorte. Nu er der ikke længere nogen bombemaskiner, der skal beskyttes, men kun ren, uspoleret action, fighter mod fighter. "Strafing" indeholder faktisk endnu mere action, for nu skal man primært skyde/bombe mål på jorden samtidig med man prøver at holde de interessante våben: Hvad med et læs raketter (og det er IKKE dem fra sidste nytår), eller et par heftige 20mm kanoner, der såsandselig også kan udrette en del skade? Man kan også bare nøjes med et par 250- eller 500-punds bomber - det ved man da hvad er.

Søren



PC



Selvom landskabet er lidt sparsomt i 357th, er flyene til gengæld veldetaljerede og hurtige. En rigtig fed effekt, er den opblæste jord fra skudene, når man f.eks. beskyder en flybase under et strafing-togt. En anden, god detalje er, at man under kamp, kan trykke på F8, for så at se sit fly orienteret i forhold til fjenden - meget nyttigt, da man ingen radar har. Spillet kører flydende på de mindre maskiner og er rendyrket action, men med et vis præg af realisme. Har man endnu ikke en flysimulator fra 2. Verdenskrig er her et godt bud, både for nybegyndere og mere erfarne spillere. Husk, for himlens skyld, at købe et joystick.

Grafik 87 %
Lyd 84 %
Gameplay 92 %

OVERALL
90%

BANE OF THE COSMIC FORGE Sir-Tech

Lågen ind til slottet glider langsomt til side med en lyd præcis som når man trækker en rusten kæde hen over et badeværelsesgulv. Efter hver centimeter holder lågen en kort pause, ligesom for at få vejret, og skrabelydene forlader højtalerne med et plo-p. Så glider lågen videre. Skrab. Plo-p. Skrab. Plo-p...

De seks eventyrere går tøvende indenfor og ned gennem en gang, der vises i et underligt velkendt 3D-format. De skal finde en hellig blyant og blive berømte, men Niania tænker mere på sit helbred. Med Et livspoint som det maksimale er der ikke noget at sige til det, også selv om hun går bagest som enhver god troldmand. Eller kvinde. Ynglekriegeren Hschar får sig en overraskelse, da han kigger i det udstyr, computerguden har givet ham med. Hvad skal han med et sværd, når han aldrig har trænet med andet end økse? Han trækker på de skællede skuldre og spiller med sin tvedelte tunge, mens han prøvende vejer det ukendte våben i næven.

De første repræsentanter for slottets indbyggere dukker op, som kom de med faldskærm. Ingen bemærker dem, før de pludselig er der, roterne.

Kampen foregår i en mærkeligt slow-motion. Den største af de tre rotter går efter Snorlaus ben og fælder ham for evigt med et grimt snap, før han overhovedet får skrevet sig ind i historien. Beskeden om hans endelige svæver i en uendelighed på den sorte baggrund, før den afløses af tomhed og efter endnu en uendelighed af det næste tekststykke. Hastigheden kan sættes op, men det betyder bare, at teksten forsvinder, før man får den læst, ikke at pauserne mellem meddelelserne bliver mindre.

... rotterne vandt ubesværet 6-0, og de fem disketter i Bane of the Cosmic Forge var i overhængende livsfare adskillige gange under den første times spil. Men så kom hammeren tilbage i skuffen sammen med Einar-stemplet. Jeg havde set lyset,

og spillet var slet ikke så dårligt endda, på nogle punkter faktisk. Uhyggelig godt.

Enhver hærdet rollespiller, der ikke lader sig gå på af dødstraumer og banale frustrationer, kommer på et tidspunkt til samme konklusion, og så er det for sent at tage ned til forhandleren og slå ham i hovedet med "det ringest programmerede rollespil nogensinde".

Det sker omkring det tidspunkt, hvor karaktererne rykker fra level 1 til level 2. Så rydder computeren skærmen og giver bonuser i ting som styrke, intelligens og livspoint. Den lader dig selv fordele ekstra evnepoint og vælge en ny trylleformular til troldmanden, præsten eller psonisten. ...n.

Der er orden på magien i Bane of the Cosmic Forge. Formulærene er delt op i klasser, hver med separate magipoint. Det er op til spilleren, om han vil specialisere i ildmagi eller sprede sig mere med både vand-, luft- og tankemagi. Alle formulærer kan kastes i søks forskellige styrker alt efter evne, behov og magipoint.

I Bane of the Cosmic Forge kan et sværd svinges på flere måder. Chansen for at ramme afhænger af teknikken, men det gør skaden også. Og hvad betyder det, at et angreb har sværere ved at trænge gennem en fjendes rustning, hvis du er så heldig at ramme ham lige i snotten?

Mange af rummene i slottet har fået et par stjerningskabende linjer med på vejen, præcis som i de eventyrspil, der vist nok er døde. Det virker rigtig godt, lige som samtalerne med de alt for få venlige personer i slottets kældre og tårne. Skriv en normal sætning på engelsk, og computeren serverer svaret. Det er den ret god til, og det er meget under-

han svanser. Som havde han redet uafbrudt i fjorten dage, eller som om En eller anden havde glemt en spegepølse et uheldigt sted.

Det er ikke heldigt at se ud som Guy Spy, når man er hemmelig agent. Men det er åbenbart muligt.

Guy Spy skal fange en lille, fed, nazistisk pølse-tysker, de allierede ikke fik bugt med i 1945. Skurken, der kalder sig Von Max, har lavet et uhyggeligt dommedagsvåben, og i øjeblikket rejser han verden rundt for at lede efter nogle krystaller, han skal bruge for at fyre kanonen af.

Guy Spy sporer Von Max til Berlin, hvor "Hanspienon og dommedagskrystallerne" begynder for alvor.

På skærmen er jagten reduceret til 13 vidt forskellige actionscener og nogle grafiske mellemspill, altsammen udført i tegneserieagtig grafik med en enorm, svansende Guy Spy i centrum. På en undergrundsstation i Berlin løber vores valseende helt ind i en række maskinpistolbevåbnede nazister, der naturligvis skal kugles ned så hurtigt som muligt. Guy Spy's handlinger styres gennem hele spillet med enten et joystick eller det numeriske tastatur.

Banegårdsmordene er godt iscenesat, men den efterfølgende skudeksling mellem to vogne i en skilift på vej op ad et snedækket bjerg slår alt. Guy Spy må klare sig med en 6-skuds revolver, og fjenden er ikke meget bedre udstyret. Hvis man ikke tæller dynamitstængerne med, altså. Scenen er et grafisk mesterværk, og gameplayet er alle tiders, men efter kort tid vrækker Guy Spy sig videre til næste disciplin: Fede Olga. Denne scene, jeg af hensyn til mindreårige læsere ikke vil forklare i detaljer, er noget af en skuffelse efter de to første. Den er bare for simpel: Op og ud.

Sådan er det med flere af de 13 baner, men



Amiga - Alt tegner fredeligt for vores venner

holdende at pumpe dem, du møder, for informationer. Du kan altid slå dem ihjel bagefter.

Jakob

AMIGA



Små, klare symboler. Pæne og grimme monstre mellem hinanden. Flere parodiske animationer. En hastighed der er direkte afhængig af antallet af monstre på skærmen. Bane of the Cosmic Forge har det hele. Musik er der ikke noget af, men effekterne opbygger en rimelig stemning på trods af flere svage lyde. Programmeringen er kritisk, men Bane of the Cosmic Forge er fyldt med gode ideer, Rumbeskrivelserne, magien, kampene og alle de detaljer, der ikke var plads til i anmeldelsen, gør det værd at bruge masser af tid på denne her udgivelse. Også trods åbenlyse mangler.

Grafik 68%
Lyd 76%
Gameplay 86%



PC

Bane of the Cosmic Forge findes også til PC, selv om de tekniske specifikationer er ukendte. At dømme efter skærm billederne kræves der nu ikke det helt store.

Jakob

GUY SPY AND THE CRYSTALS OF ARMAGEDDON ReadySoft

Han er iført ærmeless undertrøje i armgrøn, kraftige handsker og nogle tunge støvler, der ville hentykke enhver punker eller nynazist. Med en brystkasse som motorblokken i en Volvo er Guy Spy heller ikke typen, det er sjovt at være venner med.

Derfor gælder det om at holde smilebåndene stive og munden lukket, når Guy Spy er i nærheden. Han går så sjovt, at det er svært at lade som ingenting, hvis man ikke har forberedt sig hjemmefra. De mest rapkæftede kunne i vanvare komme til at kalde Guy Spy for G*y Spy, for han-agenten går ikke,



Amiga - GuySpy havde et mindre uheld med en skilift...

AMIGA



Tegneseriegrafikken er virkelig stilet, og Guy Spy er meget underholdende animeret. En lang række melodier og lydeffekter af svingende kvalitet kværner i baggrunden, mens Guy Spy finder vej i pyramiderne eller skyder indfættede i Peru. De enkelte scener er meget afvekslende, men sværhedsgrad og underholdningsværdi kører op og ned på skærmens skærm. Loadtiden er ikke noget problem, og disketteskiftene er begrebsløse, så harddisk-installation er hverken nødvendig eller mulig. Guy Spy and the Crystals of Armageddon er sjovt i starten, men når missionen først er gennemført, er der ikke meget, der trækker en tilbage til skærmen.

Grafik 93%
Lyd 81%
Gameplay 70%



COMMODORE 64

Varens magt er stor. Derfor gør vi udtrykkeligt opmærksom på, at Guy Spy faktisk kommer til Commodore 64, omend kun på diskette.

PC

Guy Spy kommer til PC og understøtter både CGA, EGA, VGA, Adlib, Sound Blaster og Pro Audio Spectrum.



THE GAMES '92 Ocean



Amiga - Slike meget man kan tage sig til

"Ja, og jublen vil ingen ende tage, her på den første konkurrencedag af OL - de Ondskabsfulde lege.

Ved siden af mig har jeg træneren for Ocean-holdet, og han kan fortælle mig, at han har trænet sine 16 atleter til over 30 forskellige sportsgrene. Der er løb, løb lidt længere, løb endnu længere, svøm på fire forskellige måder, judo, boksning, udspring, kast forskellige ting, hop på forskellige måder og prik til en anden

"Ja Sverne, det er en meget stor skuffelse. Nu havde vi ellers regnet med, at vi også her skulle være eminent dårlige. Men det ville selvfølgelig også være urealistisk at forvente, at nogen kan springe under 25 meter og..."

"Du tier stille, og vi går videre til svømning, hvor konceptet endnu engang hedder wacke-wacke-wacke-turn. Her forventer vi

hånden er det lykkelige Kvaj og gutterne at fjerne al sjov fra sport, så det kan blive rigtig ondskabsfuldt. Vi kan kun være fulde af beundring. Er sport ikke fantastisk?"

Jo, det er sport, men når et sportsspil er så dårligt udført, begynder man at spørge sig selv, hvad Ocean egentlig foretager sig. Man skal sammensætte sig hold, træne dem en smule og så ellers vide joysticket gennem et utal af discipliner, hvor idrætsudøverne er elendigt animeret, nogengange klarer sig så dårligt, at en tre-årig med en brædster om halsen og holdt fast af tyve meter reb kunne klare sig bedre, andre gange er idrætsudøverne så gode, at de nemt slår verdensrekorderne uden træning. Ingenting hænger sammen, og den eneste fællesnævner er, at du skal hærge dit joystick for at komme nogen vegne, og så gør du det alligevel ikke. Spillet er ensformigt, kedeligt og grimt, hører en helt anden tid til.

Det er sikkert bare mig der kvælerer. Men hvis du er typen, der gider at slæbe dig igennem 12 forskellige svømmediscipliner, lige så mange løbediscipliner, der ryder hver et øjeblik når et højespring består af tilfæld, ophold og et lodret spring, der så skal styres over overliggeren, der møder dig, når du kun kan træne stangspringshøjder i den rækkefølge, computeren tilbyder dig dem - og naturligvis skal starte forfra, hvis du river ned, og generelt godt kan lide at købe aktier i Hafnia og Nordisk Fjer, kan du da gøre meget værre end at smide penge ud på The Games.

Jeg kender en fyr, der er helt vild, specielt med de sjove små fortællinger om OL, der er med i spillet. Han hedder Ejnar, men han sætter sig ned?

Christian



Amiga - Hvem sagde, at sport var spændende?!

med en pind. Det har været rart at få på plads, at flere af deltagerne skal stille op i mange forskellige discipliner, for at få dem i dårligst muligt humør og for at give dem dårligst mulige resultater - og dermed gøre dem mere ondskabsfulde. Atleterne fra det våde hold, ha-ha-ha, kommer fra 16 forskellige nationer, og har trænet alt efter, hvad lægen har rådet dem til. Det vil sige 1, 2, eller 3 timer om dagen, så det er bestemt ikke som den gang, i det gamle Grækenland, hvor træning var noget med at løbe en tur, spise lidt bær og forføre en gudinde.

Men efter en hård udvælgelse er vi endelig klar med første konkurrence, og det er Kiri Kimoto, der stiller op i 1500 meter løb. Lige nu sidder træneren, den tidligere panikminister Kvaj Indkast og vider febrilsk i et joystick, for at få motiveret sin løber. Men hun ser ud som om hun får polio og krampe, bliver en smule forvirret, sikker han vider i joysticket, og mon ikke hun taber. HUN-TABER!!! Hvilken præstation, hvilket løb...

Og herefter stiller hun op på stafet, hvor hun skal løbe alle fire ture selv. Den berømte, hæderkronede disciplin 4x800 meter, hvor der skulle være gode chancer for endnu en bundplacering.

Men vi skal videre til tre-spring, hvor Erik Schoppenheimer gør klar. Også her vides der godt i sticket, også her løber han hvad han kan...han nærmer sig første linje, anden linje og VUPTII NEEJ, hvad sker der? Han springer 27,18 meter...Kvaj, hvordan føles det?"

helt roligt, mens vi tager videre. Denne gang er det boksning og Judo, hvor den samme deltager kan deltage i alle discipliner i alle vægtklasser. Kvajs kontrolmetode er helt perfekt - han har aftalt med sine atleter, at de bare skal stå og blokere, og så skulle den



Træningssekvensen er grim og kedelig

være hjemme. Vi skal ialt igennem 20 identiske kampe, hvor den samme fantastiske atlet giver og tager imod, inden han i pausen mellem hver disciplin skal tage 5 kilo på. Og det er lige dårligt hver gang! Efter-

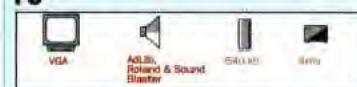
AMIGA

"Sprites"ne er sammensat af ganske få og ganske grimme pixels, mens "trænings-ekvensen" minder umiskendeligt om noget fra en Commodore 64, der kører på halv kraft. Det samme kan iøvrigt siges om lyden, animationen, handlingen og gameplayet.

Grafik 32%
Lyd 31%
Gameplay 19%

OVERALL
22%

PC



Det ser grimt ud, det lyder grimt, det spiller grimt og det er en grim oplevelse. Derudover er det kedeligt, ensformigt og frustrerende. Hold jer væk!

Grafik 34%
Lyd 35%
Gameplay 17%

OVERALL
20%

THEATRE OF WAR

Electronic Arts

Velkommen til en bizar verden



Three-sixty, der har udgivet det prisbelønnede strategispil, Harpoon, har set skrifter på væggen, og droppet den temmelig slidte øst-vest konflikt som grundlag for deres nyeste udgivelse: Theatre of War. Deres spil er ikke, som så mange andre strategispil, bygget på et lidet interessant brætspil fra efterkrigstiden med store, hexagon-inddelte kort og små fedte-brikker af pap (sagde nogen SSI?).

Syreskald for viderekomne, da ToW er henlagt til en Salvador Dalí'sk syre-verden med skaktern og stål-kugler i baggrunden, og et tredimensionelt, kvadreret bræt som krigsskueplads. Man kan vælge mellem at spille i tre tidsaldr: middelalderen, 1. Verdenskrig og nutiden. Til hver tidsalder er der en række scenarier, som varierer brættets størrelse og brikernes opsætning. Hvert scenarie er designet med en bestemt udfordring og strategi for øje, og man skal selvfølgelig

selv famle sig frem til en brugbar taktik. Fælles for dem alle er, at det hele foregår i real-time; der er altså ikke noget med "moves" og "turns". Brikkerne er istedet hurtige eller langsomme - det gælder bare om at rubbe neglene, hvis man vil følge med. Hvert felt på brættet har en bestemt "hastighed", som afgør, hvor hurtigt en brik kan bevæge sig henover det. Jo mørkere feltet er, desto langsommere går det. Man har 16 brikker, ligesom i skak, og de har da også forskellige funktioner og egenskaber - afhængig af tidsperioden. Brikkerne har et abstrakt "look", men de er lette at overskue, og det ser vældigt morsomt ud, når de slæsser som noget, der kan minde om animerede vulgumimbær.

I middelalderen har man selvfølgelig en konge, som man for alt i verden skal forsvare, og så er der de obligatoriske bønder, som ikke er andet end katapultfode, men de kan bygge "slove" felter "hurtigere". Der er også bueskytter og katapulte, samt stridsvogne og sværdkæmpere. Katapulten er vældig langsom, men den kan til gengæld skyde vældig hårdt. Bueskytterne er f.eks. ikke så effektive som katapulten, men de er hurtigere og skyder længere. Sværdkæmperne slås bedre end bønder osv. Af de tre minder middelalderdelen mest om skak, men tilføjeisen af skydevåben kan vist roligt siges at være et friskt pust.

I 1. Verdenskrig har man nu en general istedet for en konge, og nu hedder det Gatling-kanonner, kam-

pvogne og artilleri. Bønderne er skiftet ud med infanterister, som stadig kan forbedre felterne, men de kan også grave styttegrave og lægge miner ud / fjerne dem. Det bliver mere hektisk nu, da de ballistiske våben og minefelter tvinger en til at fare med lempe - man bør holde et vågent øje med alle tropper, for er der noget mere frustrerende end at se sine fodtusser flyve til højre og venstre p.g.å. et overset minefelt?

Mest hektisk bliver det dog i hi-tech-spillet, for nu kan man ikke se modstanderen hele tiden, man har en radar til den slags bagateller, ulempen er bare, at når man bruger den, kan fjenden også se en. Kongen er nu blevet til et hovedkvarter, som ikke kan flytte nogen steder, og man har nu også fået kampfly og bombemaskiner. Tanks er hovedstyrken, og de kan bygge landingsbaner til flyene. Raketbatterier er også med i programmet, og de hjælper en med at skyde fjendens fly ned. Klart den sværeste af de tre perioder.

Søren



PC - De er på vej...

Lad os først kaste et blik på plottet: Der er intet i Endelig har man opgivet de mere eller mindre fantastiske historier, der skal forsøge at forklare HVORFOR man er i krig. I Theatre Of War er man bare i krig, enten mod computeren eller også mod en (u)ven. Sådan! Manualen til Theatre Of War (som er temmelig kort - 15 A4-sider) behandler nemlig kun det tekniske i spillet, dvs. hvordan man flytter sine brikker, og hvad de kan - INGEN retfærdiggørende ævlen om, at modstanderen er en led, saviende ekskommunist af et miljøsvin.

Selve spillet kan man bedst betegne som et slags

PC



ToW er nok det mest specielle strategispil, jeg har set til dato. Grafikken hører i hjælpeplæns VGA (E40v480) og er suveræn flot. Det hele er raytraced, både brikker og baggrund. I 3D. Problemet med denne flotte grafik er bare, at kun de hurtigste maskiner ruffer at opdatere skærmen tilstrækkelig hurtigt. Man KAN gå over i 2D's mode, men så bliver spillet grimmere end din tysklærer mandag morgen, og det er (mildest talt) synd, for grafikken er en af spillets stærke sider. Har man lydkort, og der også (syre)gæjzsmusik, og man kan spille via modem. Det er et originalt og veludført spil med udfordringer i, og real-time ideen virker faktisk forbløffende god, men det er helt klart ikke noget, der vil fælde i alle små (derfor den for sigelige konklusion), så priset absolut for du køber!

Grafik 96%
Lyd 89%
Gameplay 86%

OVERALL

90%





At spille Ishar er som at gå rundt i Rold Skov uden at få frisk luft i lungerne og smat under støvlerne.

At spille Ishar er som at lede efter sit Dankort på en badestrand i højsæsonen.

Det første bliver hurtigt kedeligt, og det andet er bare træls, men begge dele er fyldt med flotte billeder til nethinden.

Historien om Ishar både starter og slutter med god grafik - ret meget mere er der ikke blevet plads til på de to disketter. Det skulle da lige være 25.000 lokationer i 3D-perspektiv og paletvis af skønne farver.

Så alle har let ved at fare vild i Kendoria.

Det bruger Aramir meget tid på, også selv om han har et flot, rustikt kort i lommen. Det er både gnidret og så udetaljeret, at landsbyer og stedsnavne ikke engang er med, så Aramir må selv gætte, hvor han befinder sig. Kun startpositionen er markeret med et kryds. Aramir ved hele tiden hvilken kommune, han befinder sig i, og hvor nord er, og et tryk på "orientation" giver yderligere information om nabokommunernes navne. Så egentlig burde han være glad, men det er svært at holde humøret oppe, når man kan vandre mange mil uden at møde så meget som et omflakkende monster.

Hvis Aramir endelig får øje på en smukt tegnet

hæslig goblin, kan han løbe den i møde og stikke sværdet i til påræpladen igen og igen med hurtige tryk på "attack"-knappen. Han skal bare passe på, for hvis han rammer den tilstødende "action"-knap ved et uheld, skal han som straf vælge en speciel "exit"-knap, før han kan slå igen. Og den slags kan et monster selvfølgelig ikke vente på.

Problemet er ikke så slemt i starten, men nu er Aramir gudskelov ikke Pallo alene i Verden, selv om det er tæt på, og efterhånden møder han venlige fremmede, der gerne vil følges med ham. Med fire af dem på slæb kan det være svært altid at ramme de rigtige knapper i en kamp-situation, hvor alt skal gå stærkt.

Enkelte landsbyer og andre seværdigheder er strøget med meget let hånd hen over Kendoria, og her kan Aramir og hans venner vandre rundt mellem interessante typehuse uden skilte og dumpe ind tilfældige steder for at finde træningssalen, baren, butikken eller den mand, der efter sigende skulle kunne hjælpe og bor lige i nærheden. Aramir har nemlig en mission: Han skal dræbe tronneren Krogh og rane hans trone.

Det er bare synd, at han bruger mere tid på at lede efter problemerne, end han bruger på at løse dem. Når den gamle gubbe i Angarahn siger, at Aramir skal tage til Lotharia og finde ånden ved de fire birketræer, kan vor helt godt smøre madpakken og snorre støvlerne, for pløjemarkerne skal traves tynde, hvis han vil finde det rigtige sted. Og sådan fortsætter det: Find alle runestene (der er 25.000 muligheder), find heksen (der er 25.000 muligheder),



Amiga - Ja, men "varm tåre" også til dig...

find hjernehelmen (der er 25.000 muligheder)...

Ud over vabler og gnavesår skal Aramir trækkes med psykologiske problemer i gruppen. Ikke alle hjælpere er lige glade for hinanden, og hvis et kedeligt maratonløb skal gøres mere underholdende, kan han altid bede Kyrian dræbe den underlige troldmand. Han er simpelthen for grim, og hans trylledrikke er slet ikke sjove.

Aramir kunne også bede Kyrian dræbe Aramir...

Jakob



Amiga - Nej tak, vi vil ikke købe noget...

AMIGA

Ishar er så flot lavet, at man næsten ikke føtter, at selve spillet er så tyndt. Baggrundene er utroligt detaljerede med mange slags træer og krat og et skiftende skydække, og lydeffekterne tilføjer oplevelsen ekstra stemning med teknisk brillant susen i trætoppene eller plasken i floden. Desværre er der så meget landskab, at handling og problemer er meget svære at finde, og det er ikke sjovt at trave 25.000 underligt ens lokationer igennem for at finde fire nåle. Ishar er værd at se, men ikke at spille.

Grafik 96%
Lyd 92%
Gameplay 21%



PC

Dette grafiske kunstværk og spillermassige malværk kommer også til PC. Hav de store grafikkort parat.

DOJO DAN Europress



Mår vi nå lære at se post-tut på tingene. Det nytter ikke noget, at man går rundt og surmuler, og slet ikke kan dulte fuglesang og høre blomster, der springer ud. Det nytter ikke noget, at man ikke kan se alt det smukke i tingene. Derfor vil jeg starte denne anmeldelse med at vise, at jeg bestemt kan være tolerant og forstående.

Dojo Dan udmærker sig ved ikke at være et ninjaspil (men det kunne have været det!), ved ikke at være en licens af nogen slags og ved at være så gennemskueligt, at man hurtigt kan se, at det slet, slet ikke er noget for dig og mig. Desuden kan man, hvis man er fænomenal, fantastisk heldig, kan man vinde en CD-spiller i en ophidsende konkurrence.

Det var det positive. Nu kommer anmeldelsen, og for at være ekstra flink, har jeg tilladt Dan at spørge om alle de danske ord, han ikke forstår.

Dan bor i et land, der hedder Banzari. Han har en mærkelig fornemmelse af, at tingene er ved at gå skævt for hans fødeby, og det kan man måske ikke fortænke ham i: Himlen er sort og det vælter om sig med grimme bølger. Derfor bliver han enige med de andre Dan'ner om, at man skal lave en karatekonkurrence, og vinderen skal gå imod skurken Valrog, der er konge over alt det onde, så han er ikke rar.

Vinderen bliver en fyr ved navn Dan, og for at adskille sig fra de andre, kalder man sig for Dojo Dan (udtales "Dåååå-djooo Daååå" med japansk accent - Dan), og begiver sig afsted. Så slipper vi da for ham...

Men hov! Der dukker han op på vores computer-

skærm. Og det er, som om han har en masse sjove dyr, såsom bævere ("Bæver-bæver-bæver"? - Dan), flagermus og grøner samt en bunke pixels, der er umulige at identificere. Men farlige er det: får Dojo Dan en af dem i hovedet, sætter han sig ned og græder, og mister en portion energi. Problemet er bare, at Dojo Dan skal nå toppen af en lang række platforme ("platform-lååå-mæ"? - Dan), hvor der venter et lidt større dyr, der skal nedkæmpes, før han får lov til at gå videre til næste bane. Og der er naturligvis ingen mulighed for passwords ("pas-s-værd-s"? - Dan), så den glade spiller får masser af udfordring for pengene.

Og en masse smarte ekstra-ting, såsom de sæd-



Amiga - De selve spillet er direkte grimt, viser vi istedet noget fra introsekvensen

vanlige smarte ekstra-ting, der kan give Dan energi til endnu en turn. Der er ingen ekstra våben, men hvis Dan har lyst, kan han samle den indre energi op, der sprøjter op fra de gennemtævede bævere, og som kan bruges til at lave et særligt Power-punch ("Paav-

se"). Og det er, som om han har en masse sjove dyr, såsom bævere ("Bæver-bæver-bæver"? - Dan), flagermus og grøner samt en bunke pixels, der er umulige at identificere. Men farlige er det: får Dojo Dan en af dem i hovedet, sætter han sig ned og græder, og mister en portion energi. Problemet er bare, at Dojo Dan skal nå toppen af en lang række platforme ("platform-lååå-mæ"? - Dan), hvor der venter et lidt større dyr, der skal nedkæmpes, før han får lov til at gå videre til næste bane. Og der er naturligvis ingen mulighed for passwords ("pas-s-værd-s"? - Dan), så den glade spiller får masser af udfordring for pengene.

Men så er der et problem: Den kan bruges i tværsnittet, og det er for lidt. Ud af, om man har vundet en CD-spiller, skal man måske sig forbi første bane, og det er en udfordring, det er for meget at forlange fra sin såvel sin tålmodighed som sin fjende ("Total-motivation! Ovv jassas-s-s-s"? - Dan), ikke fordi de puzzles der følger med i spillet er sværere end skrive sit navn, men simpelthen fordi, at man samtidig med at kigge på skærmen skal bilde sig selv ind, at man frygtelig gerne vil spille videre.

En del af forklaringen ligger i grafikken. Den er direkte frastødende, en smagløs sammenblanding af farver og uden nogen som helst linje. Dojo Dan ser forskellig ud alt efter hvilken situation man ser ham i, og nogle gange bliver man så forvirret, at man ikke kan finde ud af, hvilken figur man styrer. Det skyldes sikkert at Dan med sine forlængere ligner bæverne ikke så lidt.

Så er der lyden; som jeg vil karakterisere som så pibende falsk, pibende grim og pibende pibende. ("Pii-pæææ-døøø"? - Dan).

Det perfekte soundtrack til spillet.

Det eneste passende der er at sige om Dojo Dan er, at det er en nederdrægtlig ond form for virus, og bør behandles derefter. Viruskilleren hedder "Format Master".

Christian

AMIGA

Handlingen er såmænd ikke så meget værd at sige mange andre halvårlige spil, men programmet fortæller "Den første Guldhammer 1992" for udfærdigen. Grafikken er grim, grumset, blusom og grotesk, mens lyden er lærrende, luset og humsløst.

Det mest positive er, at du ikke er tvunget til at købe det.

Grafik	34%
Lyd	26%
Gameplay	12%

OVERALL
20%

RAMPARTS Electronic Arts

Efter det ambitiøse, men kedelige Castles, prøver Electronic Arts igen at bygge luftkasteller, og denne gang er det gået noget bedre. Spillet er en konvertering af et arcadespil fra Atari, og selv om jeg aldrig har prøvet automaten, vil jeg mene, dette her er en temmelig god konvertering.

Spiller man alene, gælder det om at forsvare sin borg mod en invaderende flåde på størrelse med den Spanske Armada (løst overslag). Man starter med at vælge et slot, og en nydelig, kvadratisk borgmur bliver bygget omkring det. Dernæst stopper man et par kanoner i borggården, og så er man klar til kamp. Man styrer et sigtekom (enten med mus, joystick eller keyboard), og med det skal man prøve at få sine kanoner til mæje så mange af de fjendtlige skibe ned som muligt - hurtigt. tak! Det starter blidt op med tre skibe, og de får alle hurtigt et skud for boven og synker med mus og mand (hæl hæl). Det bliver selvfølgelig sværere, jo flere runder man klarer, for der kommer hele tiden flere skibe. Til sidst er der så mange, at man ikke engang behøver at sigte på noget... man rammer alligevel. Desværre er kaptajnerne ikke helt tåbt bag et skib, så de besvare dine skud og skyder din stakkels borgmur i stykker, bid for bid. De tre første skibe når dog ikke mere end at skrabe lidt i pudset, men det bliver selvfølgelig værre. Kamp-runden varer ca. i et halvt minut, og så er der kaffepau-

se. Nu skifter spillet stil til en afart af Tetris, og man har nu 30 sekunder til at reparere de huller, der uundgåeligt er kommet i borgmuren (suk! Ingen kaffe). Man ser nu sin fæstning fra oven, og får en Tetris-lignende brik til rådighed, som kan roteres og flyttes rundt, så den passer ind i hullerne i muren. Det gælder nemlig om at lave en ubrudt mur hele vejen rundt om sit slot, men det er slet ikke så nemt, for ganske som i Tetris får man ALDRIG den brik der passer bedst, men en stor, vinklet grobrian når man f.eks. kun skal bruge en sød, lille klods. Da man så ovenikøbet kun har et par sølle sekunder til rådighed, bliver det hurtigt til en gang panikslagen placering af murstykkerne, hvor de nu bedst lige kan klemmes ind. Det sker ofte, at der ligger et par bøndergårde i vejen for dit byggeri, så man "desværre" bliver nødt til at ekspropriere dem. Det gøres bedst ved at lægge murene UDENOM gårdene, for kommer man til at placere en klods oveni, gør man Jens Hansen & Co. godt gale i skralden, og gården bliver straks til en lille bondehær, som går i vejen for byggeriet (mere panik), og skyder på slottet (hysteri!). Man står hurtigt med en rodet fæstning med et design, der ville få enhver anstændig arkitekt til at skrike, så plomberne springer ham af munden. Hvis man stadig har tid tilbage efter at have flikket sin borgmur sammen, kan man forsøge at indfange nogle af de andre slotte på banen, og dette foregår på nylagtig samme måde. Når man IKKE at fixe muren, kan man godt begynde at se sig om efter en ny stilling.

Når byggerunden er slut, får man x antal nye kanoner til at placere i borgen, alt efter hvor godt man har klaret sig, men man kan også vælge at bytte 3 kanoner til en propagandaballon istedet. Når næste kamp-

runde begynder, flyver den hen til et tilfældigt skib, og "overtaler" det v.h.a. tyggummi, klistermærker og reklamekuglepennene til at følge dig. Når kampen starter, har du en uvurderlig kampflåse (kunne man ikke stave det "kampflåse"? - Red.) bag fjendens linier. Man kan også veksle 4 kanoner til en SuperGød, der er noget større og giver mere skade end de latterlige, små ærtébølser, man starter med.

Spiller man mod nogle kammerater, er det langt sjovere, for nu skal man i stedet skadefro sidde og skyde huller i deres miserable sandslotte (den borg bliver min RUIN!). Propagandaballerne virker nu på fjendens kanoner, men kun i En runde, og superkanoner efterlader et brændende krater, hvor de rammer. De små bøndergårde kan nu indlemmes i ens egen borg med fordel, da de så går i krig mod de andre og render i vejen for dem istedet. Det samme kan "vennerne" jo gøre, så det varer ikke længe, før beskyldningerne flyver i lokalet.

Søren

PC

Ramparts er et ganske underholdende spil, som man godt kan forsvare nogen tid med - det er bedst, når man er flere om det. Grafikken er funktionel, og tempoet i top. Jeg har dog på fornemmelsen, at spillet mister sin appel på længere sigt, men man vil alligevel kunne vende tilbage til det i ny og næ for at mere sig sammen med nogle venner.

Grafik	79%
Lyd	77%
Gameplay	87%

OVERALL
85%

RISKY WOODS Electronic Arts

Et console beat'em up fra... øh, uhm ELECTRONIC ARTS. Jammen er det ellers ikke noget med gudesimulatorer, strategigier og tegnepro-



Amiga - Rohans velkomstkomite viser det store smil.

grammer??? Jo, men dette er et beat'em up, og lad så være med at se så forvirret ud, og kom videre med anmeldelsen. RED.) Okay okay, easy now. Ja der er jo ikke noget nyt under solen her, alle kender disse her beat'em ups, så jeg kan bare skrive: Du starter i venstre side, og kæmper dig sparkende og skrigende fra mod højre, medens du samler bonusiconer, og vader rundt i knogler og blod fra dine fjender. Det var det, kan jeg så få min løn? Når nej måske ikke, det ville nok også være unfair overfor Risky Woods, for det er faktisk et ganske udmærket spil. Måske er "udmærket" ikke lige det rigtige ord, jeg tror at et ganske "jabadabadingdongcolourpowersegamega-

nintendo"-spil er dethelt rigtige udtryk. For Risky Woods indholder alt hvad et spil af sin slags bør indeholde:

1. En ikke alt for kompliceret forhistorie på 10 linjer, her gengivet i kort resume: Den onde Draxos har lavet de vise munke til sten, og nu skal krigeren Rohan lave dem til mennesker igen, og banke Draxos tilbage til stenalderen.
2. En stak suspektive individer (20 forskellige ialt) der skal ha' tæv.



Amiga - Grafikken er farverig og konsolagtig

3. En stak endnu mere suspektive individer (der står og spærre udgangen fra hvert level) der også skal ha' nogen på frakken.
4. Bonus icons.
5. Og - tædadaaaaaa - en shop, hvor man kan få noget vold til at kyle i hovedet på de suspektive.

Det er der jo også så mange andre spil der har, men Risky Woods er virkelig "Touched up" og pudset af. Til en sammenligning eksisterer der jo, ligesom beat'em ups, tonsvis af fantasy-plakater på markedet idag, men man lærer hurtigt at værdsætte en Bonis Valjejo eller Patrick Woodroffe. Risky Woods bærer den samme egenartede kvalitet, der hæver det

over mængden. Gameplay er der nok af, omend en smule traditionelt. Hver gang du smadrer en baddie til ukendelighed, taber han/hun/den/det en guldmynt, som du kan samle op og bruge senere i shoppen. Men for at man ikke bare skal stå og hygge-smadre-spære, har hvert level en tidslimit, der straks gør tilværelsen en del mere stresset for console-Rohan. Bonusicons er i dette spil ikke noget der lige pludselig falder ned fra himlen. De ligger gemt i store kister, der skal slås til pindebrænde, inden man kan komme til fadet. Grafikken er farvestrålende, fantasifuld og både animation og scrolling forløber uden fejl. Det hele kører bare "Smooth", og Risky Woods er en af den slags spil, der bare føles rigtigt at spille, da kontrolsystemet for en gangs skyld er konstrueret således, at man kan kyle sine våben, selv når man springer.

Godt scoret Electronic Arts, selvom det ikke blev en klassiker a-la Populous denne gang, så har i alligevel vist, at kvaliteten holder i jeres lejr.

Marit

AMIGA



Med Risky Woods i drøvet, er du sikret action de næste par timer, ingen tvivl om det. Grafikken er som sagt helt i orden og kan nærmest beskrives som det færdige produkt en japansk samlebåndstegnefilm og en 3-4 Sega spil i en blender. Lyden mangler såmænd ikke noget, men det er heller ikke en revolutionerende komposition, oh, vidste i forresten, at dette spil var lavet i Spanien? Når men nu ved i det. Holdet der har udviklet spillet er Zeus Software, og hvis de kan opretholde den standard de har vist her, så kan jeg roligt spå dem en lovende fremtid.

Grafik: 80%
Lyd: 79%
Gameplay: 89%

OVERALL
87%

INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE Empire

Electronic Arts! Ja jeg blev såmænd helt nostalgisk, da jeg sad med dette spil i mine hænder. Jeg erindrede pludselig de gode gamle dage med min brødkasse, et par venner og Epyx's Summit og Wintergames. Husker i også disse gløvedige tider med disse gløvedige spil? Godt, ryd da blot erindringen i 30 sek.,... For nu bliver stemningen nemlig adskilt, der er slet ikke noget gløvedigt over International Sport Challenge AAAAghhh, frys, Brø! Undskyld jeg var bare frustreret. Ok, så dårligt er det måske heller ikke, men til visse tider kan det være noget åh så frustrerende.

Det største plus ved I.S.C. er, at det har nogle af de sportsgrene der sjældent bliver taget med i sportsspil, og det er resultater i følgende ganske interessante blanding: maraton, ridebanespring,



Amiga - Så hop dog, krikkel

udspring, svømming, skydning og baneekykling. Et andet plus er, at hver sportsgren har sin egen menu hvortil man f.eks. kan man vælge mellem 4 forskellige stillerter samt banelængder i svømming, og 3 forskellige højder i udspring osv.

Samlidig kan man i I.S.C. vælge en utraditionelle måde at gennemføre alle events på. Hvis man deltager i samtlige sportsgrene kan man, og kun på denne måde, få lov til at vælge maraton, og da denne disciplin tager temmelig lang tid, så gennemføre, kan man forprogrammere sin løber, og på den måde spille en af de andre sportsgrene medens marathonsløberen sponsor videre. Ganske smart. Dette meget store udbud af valgmuligheder giver selvfølgelig valuta for pengene, men den gode fælles sporsers af det faktum at udspring er direkte tåbeligt lavet, og svømming til tider er en ret pinfuld affære. Men det er ikke det eneste, der er i vejen. Nej decideret ubetænksomhed fra programmernes side er en anden faktor, der er med til at trække karakteren ned. Ser i, hver gang man har gennemført et event, returneres man til startbilledet, hvor man gu' højst nok skal til at skrive sit navn IGEN, og derefter vælge event IGEN, hvad nu hvis man vil svømme flere gange i træk for at træne? Ja så er dette en direkte irritation, en hån imod spilleren, hvorfor kunne de ikke bare ha' lavet en "Try again? Yes or no?" option. Men vi er ikke færdige endnu, vi i tænke jer, man kan ikke engang vælge nationale litted. Ja, jeg ved godt at det er en pedisse, men efter min mening var det altså en af de detaljer der gjorde Epyx's spil noget særligt. En ting som kunne veje disse mangler op, var en save option, så man kunne gemme sine resultater, men det er der heller ikke.

Alt ja
Sportspil er jo mange gange lavet til flere spillere, her er I.S.C. ingen undtagelse, men sportsspil skal også være sjove at spille solo, selvom det ikke har den samme underholdningsværdi efter min mening. Med I.S.C. er det faktisk overbevisende ikke monoton at spille en, p.g.a. den manglende "Try again?" option. Hvorfor, hvorfor, hvorfor, har de lavet alle de brøler. Det virker som om Empire først kom i tanke om dette spil under den olympiske åbningsceremoni, og så paratvis skulle havde et produkt spjættet ud inden afslutningsceremonien.



Amiga - En af de flotte mellem-skærme



Af en eller anden grund er International Sports Challenge slet ikke noget for mig. Grafikken er meget flot visse steder, men generelt er den ikke noget særligt der, hvor der virkelig er brug for den. Lyden formår heller ikke at imponere med kedelige lydfejl og en trist intro-melodi.

Spillet er bare ikke spændende nok til at holde interessen færdig. Og selvom styremetoden ikke hænger jyst, er det ikke nok originalitet.

Grafik: 77%
Lyd: 72%
Gameplay: 67%

OVERALL
68%

VETO-BOX

Jeg vil gerne sige: være mere venlig. Måske er Marit bare ny, måske finder hun i det skudte alle slags sportsspil, og selvom der mangler visse elementer, er discipliner, styremetoder og afvikling tilstrækkelig stor til, at spillet burde have fået en rating 80%. Mere ryddelse vil da også være at Marit foretrækker hokering.

Christian

Marit

AQUAVENTURE Psygnosis

Amiga - A mean machine



Har du husket i sidste nummer af DNC, hvor vi bragte anmeldelsen af Epic? Denne gang har vi noget lignende på plakaten, nemlig Aquaventura, så velkommen til fortsættelsen af "3D-shoot'em ups. Live or Let Die?". Som i sikkert husker, blev vi sidste gang præsenteret for et tvivlsomt produkt, der sagt i al forsigtighed var lidt af en trojansk hest, der under sin velpolerede overflade skjulte uanvendelige rædsler. Vil vi denne gang stå overfor uhumskeheder af samme kaliber, eller skal vores ventetid belønnes? Tæmaleratantiam.

Aquaventura (der betyder noget som, på eventyr i akvariet) er væsentlig bedre end Epic. Grafikken er også mere farvestrålende, men det er vel ikke nogen overraskelse, når spillet kommer fra Psygnosis. Desuden er dette spil ledsaget af den fedeste mest flippede forhistorie, jeg har set i lang tid. For en gangs skyld skal du ikke rede jorden fra at gå under eller menneskeheden fra at uddø. Nej den sidste rest bliver skam udryddet, da spillet starter, så nu skal du ud og "kick ass", på de ufo-mænd der er de skyldige (better dead than alien).

Men hvorfor hulen hedder spillet så noget med "aqua", når rummænd nu bor i rummet? Det er fordi, disse rummænd har koloniseret jorden, nu hvor den er blevet ledig. Men selvfølgelig har menneskeheden lavet en atomkrig, inden den stillede træskoene, og de mange megatons' hensynsløse hærigen bevirkede, at det var bedre at leve under vandet end på landet. Så de overlevende mennesker byggede 8 baser, hvor de gik og hyggede sig, indtil de morderiske ufonauter drev dem i eksil i rummet, og

udrydede dem. Som "The Lone Survivor" vil du nu destruere de fremmede, der har overtaget baserne (derfor "Aquaventura").

For at gennemføre en level (base), skal man destruere en pyramide, der spærrer indgangen til en tunnel, der fører til næste level (base). Men den får energi fra nogle solcellepaneler, som derfor skal ødelægges, inden du kan bogse dig i lag med selve pyramiden. Når det er gjort, dukker der en grim tunnelguardian op, som lige skal uskadeliggøres, og så kommer man ellers ind i tunnelen. Her skal man passe på nærkontakt med vægge og vildfremme allens. Easy prey! Nej ikke helt, hvert level har gavmildt fået tildelt en stak baddies til at gøre det helvedes hedt, og hvis du ikke synes, det er varmt nok, så kan jeg fortælle dig, at din fighter kun har en begrænset energimængde, at flyve på. Du kan med andre ord løbe tør for benzin, og der er langt til nærmeste Texacotank. Hvert level bliver naturligvis sværere, forstået på den måde, at hver base har et stadig højere antal solcellepaneler og sejere tunnelguardians. Men fortvivl dog ikke helt, for hjælpen er nær. Ved slutningen af hver tunnel ligger et af fjendens våbendepoter, og her bliver du tanket op og udstyret med flere og bedre våben.

Det er ganske enkelt, hvad Aquaventura går ud på. Ideen i sig selv er faktisk god nok, og kontrollen er særdeles brugbar, så hvad er det så, der trækker karakteren ned i dette tilfælde? Ganske enkelt grafik og fastbilad. Aquaventura har simpelthen ikke sjæl nok, til at tryllebinde folk i længere tid, da kommende baner uhjælpeligt vil blive imitationer af hen-

gangne baner. Dette repetitionsmoment er med til at køre spillet dødt efter et stykke tid. Grafikken er flot at se på, når du står stille, men sker der for meget på en gang, har computeren svært ved at updatere skærmen, hvilket kan resultere i både lydbugs og flimrer, og man må sige, at når dette nu skal gøre det ud for et shoot'em up, så burde det være en menneskeret, at kunne indstille sin plasmagab rimelig præcist. Men det kniber, det kniber.

En lille smule øvelse, eller mindre detaljeret grafik, så skulle den snart være hjemme. Så følg med i næste afsnit, for en måske nye revolutionerende forbedring i "3D-shoot'em ups. Live or Let Die?".

Marit

AMIGA

Lyden er naturligvis et kapitel for sig, det samme er introen, og til tider grafikken i selve spillet. Men er dette nok til at retfærdiggøre prisen (25.990)? Hvis jeg kunne nøjes med at slippe det halve, så kunne vi måske begynde at tale om krigene. Så hvis det ikke er nogen der har noget imod det, så vil jeg gerne tage mit råd fra sidste gang, prøv det før du køber det, eller vent på det ondsindskende Wing Commander. Nå ja ellers kunne du jo få fingene ud, og sålve Elite af. Men for gode skyld, køb Aquaventura frem for Epic, hvis du er i tvivl.

Grafik: 77%
Lyd: 90%
Gameplay: 80%

OVERALL
68%

SHORTIES

Et besøg i en særdeles blandet landhandel!

BUG BOMBER - Amiga Kingsoft

De har spillet Dynablaster nede hos Kingsoft, før de fandt på Bug Bomber, det er der slet ingen tvivl om. Alle de grundlæggende elementer fra det geniale arcadespil er der: Fra en til fire spillere dystet mod hinanden og monstre på en lang række labyrintiske baner, der ses ovenfra. I begyndelsen er der masser af vægge, men alle spillerne kan lægge bomber, så den tilstand holder ikke så længe...

Hver spiller starter med 100 energipoint, men de tæller hurtigt ned, hvis man læner sig op ad for mange eksplosioner. Eller står fadder til for mange.

En bombe koster ét point, og så kan man ellers lægge dem i stribevis. Hvis man ikke hellere vil bruge pointene på miner eller tordenkiler, der flækker ned ad gangene. Eller på at bygge mure eller udruge en tank eller en jægerrobot, der nådesløst forfølger din værste fjende og dræner hans energi, indtil han forsvinder med et svup.

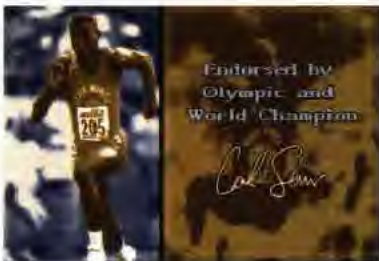
Programmerne er meget imponerede over deres ide og al den intelligens dine robotter og monstre gør brug af, når de fisker frem og tilbage i labyrinten.

Som udenforstående er det lidt sværere at blive imponeret. Det lyder da meget sjovt, men i praksis morere jeg mig ikke synderligt med den halvgrimme labyrint på skærmen, joysticket i hånden og et par ensformige effekter i pregangene. Alle de ekstra finesser gør Bug Bomber langt mindre "rent" og umiddelbart underholdende end Dynablaster, og selv efter længere tids spil måtte jeg drømme mig til adrenalin. Nok især på grund af den tvilsomme styring, der gør det langsommeligt og usikkert at vælge sit våben. Alt for tit triller computeren en væg frem i stedet for en tordenkile eller en mine, og den slags kommunikationsproblemer kan ikke undgå at give dårlige vibrationer i en spændt situation.

**OVERALL 49%
-JS**

THE CARL LEWIS CHALLENGE - Amiga/PC Psygnosis

Der ser ud til at være en "tendens" til at der udgives sportsspil i øjeblikket, og man får jo unægteligt en vag anelse om, at det skyldes OL i Barcelona. Psygnosis er hoppet med på vognen for første gang, og har fået selveste Carl Lewis (som nok ikke er så sel-



veste længere - forkert hest, drenge) til at lægge navn til deres sportsspil. Vi taler her om et spil efter den klassiske opskrift, man kender fra Track & Field etc. Der er også en managerdel, så man selv kan lave sine Lewis'er.

Jeg må indrømme, at atletisme er temmelig godt animeret - det eneste der er over middel i Carl Lewis. Den første svaghed er de 5, sælle discipliner som er med. Der er simpelt hen ikke nok udfordring i spillet, med så få konkurrencer. Så er der resten af grafik-

ken, der slet ikke lever op til Psygnosis standard: Næsten alt andet end atleterne består af tern som sikkert skal virke som lystavle - men det er bare så GRILLT, især på Amiga-versionen. Man kan vælge mellem 3 kontrol-metoder, hvor den ene er en rytme-metode, den anden en gearings-metode (???) og den tredje burde de fleste kende: Frem og tilbage i joysticket så hurtigt af hånden er ved at falde af. Der er bare det kedelige ved de to første metoder, at man skal klæbe øjnene til et bestemt punkt på skærmen for at time styringen, hvilket gør det lidt svært at holde øje med resten af skærmen. Prøv selv at forestille dig konsekvenserne i 110m hækkeløb.

Managerdelen prøver at give en et indtryk af, at der også er realisme i spillet, i æsken er der, udover manualen, en lille folder hvor i selveste Carl Lewis kommer med gode råd og vejledning til hvordan man sammensætter den bedste træning. Så vælger man de bedste mænd ud, og underkaster dem et behændt træningsprogram. Og bemærk behændt, for den må FANNEME være god: Den aller første gang jeg spillede som manager, fik jeg en 100m sprinter som klarede distancen på 8.14 sekunder !!! Det er midt sagt dårligt, men det har da sine få, oplysende momenter. Næh, Summergames fra Epyx (1984) er sjovere.

**OVERALL 52%
-SJS**

DICK TRACY - AMIGA Disney Software

Nogen gange har filmlicenser det med at blive rimelig forsinkede. Men Disney Software har åbenbart valgt at tage sig god tid, og det kan vi være taknemmelige for.

At det ikke er Fedtmule, der har siddet i programstolen, ser man tydeligt. Spillet er logisk, lineært og simpelt bygget op, men med gode detaljer.

Kort fortalt bor Trick Daisy i en by, der er blevet involveret i 30'ernes gangsterdramaer. Men istedet for at drikke ulovlig sprit og gå ud med natklubssangerinden Breathless Mahoney, foretrækker han at gå rundt og ødelægge sjoven for alle andre, og at holde sin kæreste Tess Trueheart i hånden.

Spillet er kædet sammen af en række sager, der tilfældigt bliver valgt af computeren. Rick Racy kører derud i sin bil, og udsparer vidner, mens han leder efter spor (markert med et "clue"-skilt). Disse skal sammenkædes med forskellige vidneudsagn, og på bedste Cluedo-vis skal vores helt bruge udelukkelsesmetoden, indtil han til sidst kan finde og arrestere den skyldige, og evt. blive forfremmet.

Der er mange gode elementer. Mest iøjefaldende er den briljante samplede tale, der giver stemningen, men som kræver gode engelskkundskaber. Kombineres det med billagter, gunfigts og ægte 3D'erhårdkogthed, sidder man tilbage med et spil, der kan bruges en masse tid på. Problemet er bare, at når man har løst et par sager, er det knap så sjovt at fortsætte.

**OVERALL 76%
-CS**

SOCCER PINBALL - AMIGA Codemasters

Endelig, endelig, endelig. Jeg har altid haft et dilemma, der har ramt mig, hver eneste gang jeg har spillet fodbold. Jeg får altid en ubehagelig lyst til at spille flipperspil, når jeg drøner rundt på grønsværen. Det pudsige er, at det modsatte også gælder.

Derfor er det en sand befrielse for mig, at Codemasters endelig har lavet et spil, der lover at forene det bedste fra begge verdener. Og dermed skulle maksimal fornøjelse være sikret for alle, der har det

ligesom mig.

Hvis du nu sider og vider din hjerne over, hvordan man kombinerer de to ting, kan jeg godt forstå dig. Men meningen er selvfølgelig, at man laver et flipperspil med et fodboldmotiv, og hvor man skal score "mål" med den lille sølvkugle. Hurra! Fantar! Hvilken fantasi! Fantastisk morsomt, specielt når man tænker på den eksklusive scrollrutine, der får spillet til at ligne en Skoda, der sidder fast i et stykke tyggegummi, og lydeffekterne, der på bedste vis passer til den ligner lyder som noget fra en Spectrum, der har mistet sin ene lydkanal.

Selve flipperspillet er ret inkompetent lavet, med fire flippere, og uhøvelig få ting på boardet. Hvis man får aktiveret bonussekvensen, kommer man videre til et nyt oplysende spil (der naturligvis INTET har med fodbold at gøre!), og når man på den måde har været igennem de tre medfølgende boards, er der ikke andet at gøre end at sætte tændstikker i hvert øje og spille, indtil man ikke gider mere. Udfordringen kan sammenlignes med at binde det snørrebånd, kedsomheden hele tiden binder op.

Gad vide om Ejnar også kan lide kombinationen af fodbold og flipperspil?

**OVERALL 18%
-CS**

DUNGEON MASTER - PC Psygnosis

Dungeon Master har efterhånden 5 år på bagen og er nu endelig dukket op til PC'en. Formålet med spillet er, at man skal slå den løde Lord Chaos ihjel, som skabtes, da en god troldmand ved et uheld sprang i stumper og stykker (2, for at være præcis). Den kære Kaos har gemt sig i bunden af troldmandens tolvtagers underjordiske bungalow (den bangeboks), og selvfølgelig har han ikke rullet den røde løber ud og hængt små "Hjem, kære hjem" billeder op for at skabe lidt hygge, næh, den er tværtimod fyldt til randen med vederstyggelige uhyrer, nederdrægtige gæder og diaboliske fælder, altså man kun for at skræmme ukuelige optimister som dig væk.

Grafikken er fuldstændig identisk med Amiga-versionen, blot lidt langsommere på små maskiner. Uden lydkort genkender man de forvrængede lyde fra Amigaen. Man styrer fire personer med hver sin status-skærm, der kan kaldes frem efter behov. Her kan man inspicere opbakninger, hvad tøj de har på, og hvilke våben, de bærer. Der er selvfølgelig magi med i spillet, og det fungerer på en speciel måde: Man skal klikke på en kombination af symboler for at skabe magi: første symbol angiver styrken, næste hvilket element det kommer fra o.s.v. Fra begyndelsen har man ingen magi, men der ligger formularer skedesløst smidt på gulvet rundt om i kompleksset sammen med våben, mad og andre genstande (Altså! Rengøringsheksen var her sidste år), og jo længere ned man kommer, des bedre ting finder man. Hovedelementet i spillet er at løse gåder, der naturligvis bliver sværere og sværere. Det gælder typisk om at hve i det rigtige håndtag, om at finde de rigtige nøgler, og - frygt øj! - om at tampe små (og store) bussemænd. Der er også små ekstra-puzzles som ikke SKAL løses, men man belønnes oftest med en rar lille ting. Dungeon Master er jo en gammel sag, og man ser de begyndende grå hår og rynker. Der er ikke nær den samme frihed og handling som i EOB I & II, men det er stadig et godt spil og en klassiker som fortjener sin ros.

**OVERALL 79%
-SJS**

GAMES PREVIEW

En fremtidig kostplan til din computer - med masser af vitaminer.



LIVERPOOL

Hvor mange gange har vi hørt ordene "The Ultimate Football Simulation Game"? For mange gange, og i hvert fald betydeligt flere gange end det har passet.

Men NU skal det være (har vi også hørt før) og Grandslam påstår traditionen tro, at deres spil starter der hvor alle de andre slutter. Vægten er blevet lagt på gameplay og specielle effekter.

Du skal føre Liverpool frem til såvel mesterskab som pokal, og til det formål har du en bunke stjernespillere, der alle er fuldt beskrevet i spillet. Det er vigtigt, for du skal både sammensætte holdet, vælge taktikken og spille kampen. Udover alle de ting, der efterhånden er at finde i ethvert fodboldspil (hovedstød, tacklinger, hjørnespark, straffespark, advarsler og glidende tacklinger) er der en original feature: Spillerne kan få karantæne for en udvisning.

Pressemeddelelsen fra Grandslam røber ikke meget andet end at Liverpool har accepteret, at der tidligere har været mange gode hold, at Grandslam accepterer, at der har været mange gode fodboldspillere, men at de tilsammen vil slå alle konkurrenter.

Om de gør det vil vise sig, når spillet kommer ud til PC, Amiga og C-64.



CHALLENGE OF THE FIVE REALMS

Microprose er for alvor ved at få travlt med rollespillene. Ikke nok med at Darklands er på trapperne; støbeskeen når ikke at køle af, før Challenge of the Five Realms kommer ud.

Spillet er designet af Marc Miller, der kvalitetsstemplede sit navn fast med Megatraveller-serien.

I spillet tager du kontrol over en ung prins, der er på en rejse for at besejre den onde kejser Grimnoth og redde planeten fra



F15 III

Det ser desværre ud til, at Microprose er ved at svigte Amiga-ejerne en lille smule. I det release schedule, som jeg sidder med foran mig, står der intet om Falcon 3.0 eller Global Conquest. Den første stime Amiga-titler (heriblandt ATAC, Harrier Jump Jet og Gunship 2000) dukker ikke op før omkring jul. B-17 skulle komme til oktober.

Derimod er der masse af spændende titler på vej til PC, hvor den mest løjefaldende så afgjort er F15 III.

Og det er da også især på det grafiske, at Microprose vil forsøge at forbedre sig. Den nye grafik bliver en enestående kombination af 3-D-polygoner og bitmap-teknologi, der skulle garantere så hurtig og levende dog-fight-action, at en sikkerhedssele anbefales.

Derudover er der også et par nye spændende ting. To spillere vil kunne flyve head-to-head mod hinanden, men for første gang i spillenes historie vil der også være mulighed for at to spillere kan flyve i det samme fly! En tager sig af våbnene, den anden er piloten.

Og som den sidste mulighed vil der være en "Two plane mode", hvor to spillere kan flyve side om side i den samme mission.

Mon ikke Microprose laver endnu et Gold Game?

Forventes ude til PC til september, mens Amiga-ejerne må vente til starten af 1993.

ondskabens mørke magter. Du har 100 dage til at befri verden, og må vandre igennem forhekse-skove, underjordiske lande og huler, et kongerige i skyerne og mange andre besynderlige riger, mens du samler informationer og magiske ting, der i sidste ende kan bryde Grimnoths forbødelse. Undervejs vil du møde elverfolk, havfruer, gnomer m.m., der vil føl-

ge dig og hjælpe dig undervejs (vi må formode, at havfruen IKKE følger dig i skovene. Svup, svup) men fjender lurar over alt.

Microprose lover persongenerering efter Ultima-mønsteret og filmiske sekvenser. Vi glæder os alle meget til det endelige resultat ligger fremme i september på PC og sidst på året til Amiga...



CURSE OF ENCHANTIA

Vi har tidligere lavet et Preview på dette nye adventure fra Core, men i vores omtale i nr. 6 begik vi fæ-

tisk en fejl. Tro det eller lad være: Skærmbilledet VAR fra Amiga-versionen! Vi har modtaget en stor bunke materiale om det kommende super-adventure, heriblandt en spilbar demo.

Spillet er fuldstændig musestyret, og der indgår meget lidt tekst. Et tryk på højre musseknop fremkalder en række ikoner, der kan aktiveres. Blandt kommandoerne er Fight, Jump, Insert, Pull, Wear, Throw og en Talk-kommando, der skal tages helt bogstaveligt. Ved hjælp af en sampler af meget høj kvalitet, bliver Curse nemlig et af de første spil, hvor al dialog foregår i talte ord.

Grafikken er sublim - intet mindre. Masser af farver, fantastisk animation og gode motiver. Problemerne i demo-versionen er ikke alt for svære, men logisk bygget op, og alt tegner til, at det bliver noget af et brag, når helten Brad skal gøre kæl på heksen fra det magiske land... Forventes ude til oktober.



NICK FALDO'S GOLF

Det kan godt undre, at der aldrig er nogen, der har fundet på at lave et vandpolospil. Eller et ridebane-springningsspil. Eller et marathonspil. Men nej, istedet laver man det ene golfspil efter det andet, med en eller anden skotskterner, kølesvingende duksedreng på forsiden. Og Grand Slam har bestemt ikke tænkt sig at holde sig uden for den fashionable sport.

Og hvis du nu synes, at du bliver groft fornærmet, og absolut SKAL have endnu et golfspil, må jeg vil hellere gøre rede for de spændende detaljer.

Nick Faldo introducerer noget, der kaldes for Slice eller Hook i skuddet, så man kan dirigere bolden en lille smule ekstra, udover den indstillede styrke og højde i skuddet. Når bolden er ramt, følger man den hele vejen ned af Fairwayen. Selve puttingen bliver vist fra en isometrisk synsvinkel, og golferen (som det så fikst hedder) kan gå rundt om hullet for at se, hvilken vinkel han skal angribe problemet fra. Og alt efter hvordan skuddet rammer, vil spilleren hoppe af glæde eller falde på knæene i ærgrelse.

Desuden vil golferen have en caddy, der kommer med gode råd og fjollede kommentarer. Du vil have mulighed for at træne dine drives, putts, swings, grips og din stance (forstår du nok) og skulle du blive træet af de baner, der følger med spillet, kan du købe (epoke-lyd)...data disketter!

Vi ved ikke præcis hvornår det kommer ud, men vi vil sætte himmel og hav i bevægelse for at finde ud af det!



BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE

Bag denne temmelig besynderlige titel, gemmer der sig et nyt udspil fra Electronic Arts, der bestemt ikke ligger på den lade side. Denne gang er det Interplay, der står bag succeser som Castles og Battle Chess, der får lov til at sætte deres navn på forsiden af kassen.

Helt så simpelt som de to titler, bliver Buzz Aldrin næppe, Du tager kontrol over enten det sovjetiske eller amerikanske rumprogram, lige fra pionerdagene i 1957 frem til 1977. Spilleren har fuld kontrol over forskning og udvikling, budgettering og bygning, og naturligvis over selve de rummissioner, der er mere end halvtreds af. Problemet er bare, at tidspresset følger med. En anden spiller eller computeren tager nemlig kontrol over det andet land, der vil gøre alt for at slå dig i rumkapløbet.

Der er tre sværhedsgrader, mere end 30 typer rum-hardware og tyve forskellige måder at lande på månen på (t). Spillet er sat sammen med digitaliserede, samtidige fotografier, affotograferinger af kort, billeder af besætningerne og mere end 70 animerede sekvenser af affyringer m.m.

Buzz Aldrin hærger din PC i slutningen af året, mens Interplay stadig overvejer, om de skal udgive spillet til Amiga.

STAR CONTROL II

Hvis der er nogen, der husker det oprindelige Star Control-spil, vil de sikkert også erindre, at der måske nok var masser af action, men ikke så frygtelig meget andet at tage sig til.

I fortsættelsen er der i allerhøjeste grad gjort noget ved den del af sagerne. Plottet består kort sagt af udforskning og befrielse af mere end 500 solsystemer og 3000 planeter. Det hele foregår tyve år efter Den Store Krig (I ved, den der altid indgår i science-fiction-plots), og du er en ung fyr fra noget, der hedder Unzervald. Men da I på den planet har været meget optagede af jer selv og hinanden, har I ikke fået snakket særlig meget i space-walkie med de andre - og heller ikke Jorden. Derfor har du ved lodtrækning fået lov til at rejse ud og undersøge, hvad der egentlig gik galt med Jorden og Die Frie Stjerners Alliancer.

Spillet praler selv af at indeholde interessante mysterier, et revolutionerende soundtrack (hvordan sådan noget så end lyder) og noget særligt, der kaldes Super. Meelee. Det skulle betyde, at du kan vælge blandt 25 rumskibe, og lave din egen armada med 14 skibe, der så kan kæmpe, skib mod skib, mod dine venners mølædte marøder. Jo, hvad de dog ikke finder på.

Forventes ude til efteråret til PC, mens Amiga-ejere nok må vente til jul.



ASSASSIN

Team 17 har før vist, at de kan give for længst døde spilgenrer mund-til-mund metoden, men hvis det skal lykkes for dem denne gang, skal de have meget gode lunger. The Assassin er et vandret scrollende, arcade-agtigt beat-em-up, der lover at slå de andre med en fantastisk scroll-routine, digitaliseret lyd og en masse gode animationer.

Spillet foregår i et land, hvor der regerer en ond diktator (endnu en!) og som snigmorder ser ud det som din borgerpligt at fjerne ham fra magten. Af den ene eller anden grund kan han ikke rigtig affinde sig med den holdning, så han smutter ned i en bunker og sender sine vagter ud efter dig.

Du vil opdage, at der er MEGET, MEGET langt hen til den bunker.

Intet mindre end sammenlagt 1500 skærm-billeder er blevet stillet op, og du skal igennem adskillige bunker fjender, før du endelig kan stå ansigt til ansigt med din fjende. Spillet virker ikke helt så spektakulært som de andre Team 17-spil, der er blevet udgivet. Martyn Brown fra succesfirmaet er nu ikke selv i tvivl:

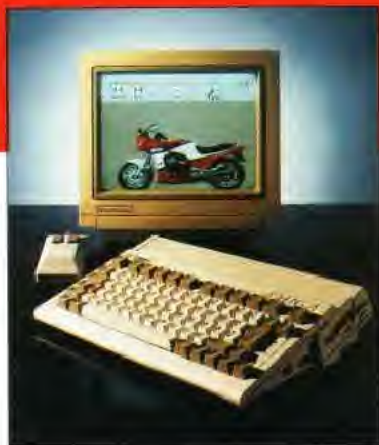
"Økonomisk har vi ikke råd til at udgive noget, der ikke kan sælge, så hvis vi ikke tror på, at spillene bliver succes'er, ville vi ikke bruge tid på at programmere dem. Det er faktisk bare sund fornuft."

Om han får ret får vi først at se senere på året...

Amiga 500 har fået en stærk konkurrent.

Den nye AMIGA 600 er kommet.

AMIGA 600 gi'r dig simpelthen meget mere computer for pengene. Den er **SUPERKOMPAKT** (måler kun 33,5 x 24 cm) og nem at ha' med i tasken eller under armen. Fra starten er AMIGA 600 udstyret med **1 Mb RAM** - og det stærke co-processor system giver mulighed for at styre 2 Mb grafik RAM (chip memory). **TV-MODULATOR** er indbygget, og det betyder, at du uden videre kan koble AMIGA 600 til ethvert TV. Desuden har AMIGA 600 indbygget port til **PCMCIA** indstikskort (kan benyttes som RAM-udvidelse eller ROM/EEPROM kort med selvstændig software). Hvis du vil ha' **HARDDISK**, skal du vælge en AMIGA 600 **HD**. For kun 1000,- kr. ekstra får du en indbygget 20 Mb harddisk. Stærkt - ikke?



AMIGA 600 3.295,- inkl. moms • AMIGA 600 HD 4.995,- inkl. moms

AMIGA 600
STÆRK NYHED!

Intern eller ekstern?

Test af en udvendig RAM-udvidelse til Amiga 500, der ikke fylder ret meget.

Af Torben Hammer

Når man skal udvide sin Amiga 500's hukommelse er der to muligheder: Interne kort, som anbringes i rummet i bunden af Amigaen, eller eksterne kort, som tilsluttes ekspansionsporten på venstre side. Interne kort, som udvider Amiga til mere end 1 MB total hukommelse, kræver tillige en tilslutning til en af de integrerede kredse inde i Amiga, via en adaptersokkel; det vil sige at man bryder en eventuel garanti hvis man ikke lader en autoriseret forhandler udføre installationen. Eksterne kort sættes blot i ekspansionsporten og så er man færdig. Har du i forvejen A501 eller en tilsvarende RAM-udvidelse i bunden af din Amiga, er ekstern RAM lige sagen for dig.

Supra RAM 500RX er en ekstern RAM-udvidelse som kommer i et pænt, Amiga-gråt metalkabinnet. Bredden er kun 2,5 cm og følger Amigaens form. Computeren bliver derfor kun uvæsentligt bredere og adgangen til tastaturet bliver absolut ikke forringet.

Indvendige kvaliteter

Det indvendige af Supra RAM 500RX kommer for dagen når man har fjernet et par skruer. Den omhyggelige forarbejdning gør et godt indtryk. RAM-kredsene er anbragt i sokler og ekspansionsporten er ført igennem, således at der kan tilsluttes yderligere udvidelser.

Via et stik på bagsiden kan man tilslutte en separat netdel (hører ikke med i leveringen).

Op til 8 MByte

Supra RAM 500RX kan maksimalt øge hukommelsen med 8

MByte og kan udbygges trinvis til 0,5, 1 og 2 MByte med RAM-kredse af typen 514256 (organiseret som $256k \times 4$). Der går 16 kredse til 2 MByte. Der kan udbygges til 2, 4 og 8 MByte med RAM af typen 514400 (organiseret som $1M \times 4$). Der går her 16 kredse til 8 MByte. Ved Supra RAM 500RX må man på forhånd tage stilling til hvilken udbygning man senere vil foretage, idet en blandet bestykning med 514256 og 514400 ikke er mulig. Al den eksterne RAM vil blive anvendt som Fast-RAM. Hvis man gerne vil have udvidet til 1MB chipRAM, eller vil have indbygget ur må man anskaffe en af de interne RAM udvidelser som f. eks. A501. Men dette gælder jøvrigt for alle eksterne RAM udvidelser.

ZIP-moduler

Den kompakte opbygning er muliggjort ved anvendelse af moderne hukommelseskredse i et såkaldt ZIP-modul (ZIP = Zigzag in line Package). De enkelte kredse er af SMD-typen (SMD = Surface Mounted Device) og monteret på et lille modulprint med stikken i den ene side. Printmodulet sættes i en lille sokkel, og kommer derved til at stå på "højkant". Dette at RAM-modulerne sættes i sokler, gør det nemt senere selv at udvide med mere RAM. Den tilhørende håndbog (på engelsk) er ganske udførlig, og gør meget ud af at forklare både med tekst, billeder og tabeller, hvordan man udvider med mere RAM. Når man udvider hukommelsen, skal man flytte nogle små stik (stråpninger), men alt er meget fint beskrevet. Desuden hører der en testdiskette til, således at man kan kontrollere, om man har fået gjort alting korrekt. Er der fejl fortæller testprogrammet naturligvis, hvor man skal lede efter fejlen.

RAM-afbryder

Ingen af de afprøvede konfigurationer har vist nogen problemer, men der er selvfølgelig nogle spil, der ikke virker, hvis der er monteret ekstern RAM. I så tilfælde kan man blot afbryde den Supra RAM 500RX med den lille afbryder, som sidder på bagsiden. Det afprøvede eksemplar var stillet til rådighed af Betafon Radio.

Fakta:

Supra RAM 500RX m. 1MB, pris kr. 1295,-
Betafon, tlf.: 3131 0273.



OG ALLE DE ANDRE...

...Thomas Øbro fra Hellerup foreslår, at vi fremover indfører karakterer i Stemning, HSESA-SUHTHLMGSD (Hvor sjovt er spillet at spille uden hensyn til hvor længe man gider at spille det), HLMGSS (Hvor længe man gider at spille spillet) og HGEDIITAISG (hvor godt det i forhold til andre i sin genre).

- God ide, men hvad med KMSDIMSSOMHFRP (Kan man spille det i mørke med skærmen slukket og med højre fod på ryggen?)

...Kenneth Andersen, Herrested har ventet i et halvt år nu på sit elskede Eye of The Beholder, indkøbt i Merlin Software. Firmaet ydede nu god service og forærede Kenneth et Gateway to the Savage Frontier + den næste EOB-klon der kommer. Men Kenneth har ikke været den samme siden, og lider af ulykkelig hjertesorg.

- Kenneth, der er andre spill på markedet - du kommer over det!

...Søren Hvidager, Ølstrykke har været ude for, at en forhandler ville tage 80 kr. for en Workbench med en forældet udgave af Virus-X samt en diskette med printerdrivere for 298 kroner. Det var PD...

...Kristian Hougaard mener, at Christian skal staves med K som klaptorsk.

- Det forstår jeg ikke, for så ville det jo ikke være Christian med C som Charmør, men Kristian, og det er jo et andet navn.

...Jan fra Østerbro savner 64-stof, og foreslår bl.a. en nyhedssektion udelukkende om C-64.
- Vi savner det også, Jan, men en nyhedssektion ville kunne stå på bagsiden af et frimærke. Mere er der desværre ikke at skrive.

...Sonny fra Haderslev påstår, at han er en glad lille pixel i sin Amiga, der blinker som en stjerne hver gang, der er "DR derude" i fjernsynet. Hans mor er iøvrigt kakkerlæk i Bob Marleys kiste, mens faderen hovedsageligt består af dampe fra Politikens cykeludlejningsselskabs kantine.

- Hvis du siger det, Sonny...tror du ikke, at du skulle holde dig væk fra limstiften?

...Søren Ladegaard, Holstebro er trætte af, at så mange betragter Commodore-computere som

legetøj.
- Der er vel ikke meget andet at gøre end at fortælle dem om alle de hurtige PC'ere, som Commodore OGSA har lavet. Og forklar dem alle de muligheder du har med en A-3000. Dette brev er iøvrigt skrevet på en 50 Mhz af slagsen med 16 MB intern ram...

SCANTEAM IGEN-IGEN

Efter at have læst "Svar fra Scanteam" (DNC 7/8-92) begyndte jeg at tvivle på DNC. Det er vist ret tydeligt, at I er ude på at "ramme" Scanteam. Ethvert (større eller mindre) computerfirma, laver (for eller siden) fejl, og jeg tvivler ikke på, at andre firmaer har lavet lignende (eller værre) fejl. De har muligvis bare været mere heldige med udfaldet. Det er helt fint at I, som I selv ønsker at kalde det, fremlægger beviserne, men jeg er ikke i tvivl om, at det kunne gøres på en mere skånsom måde. At I direkte går ind og provokerer Scanteam, er ikke alene tarveligt, det er også latterligt, da I jo ikke har en s... med sagen at gøre.

En anden ting, som I absolut ikke skal have ros for, er den måde I behandler jeres annoncer på. Hvornår går det ud over Alcotini, Amiga Warehouse og Evolution Danmark!??

Og så lige en opfordring til Scanteam: Boykot DNC...
Don Kastop, Mundelstrup

Ovenstående læser har sendt os sit rigtige navn - ellers accepterer vi ikke anonyme breve.

Vi er IKKE ude på at "ramme" Scanteam. Vi har et udmærket samarbejde med Scanteam, der også er med på Amiga Expo i Århus. Når vi provokerer en lille smule, er det fordi Scanteam forsøgte at reklamere i deres svar - og det skærer vi væk. Mere ligger der faktisk ikke i det.

Men du har ret: Det er bestemt ikke kun Scanteam, der laver fejl. Denne fejl blev bare så spektakulær, at vi var nødt til at dække den - og dermed også forklare læserne, hvad man kan komme ud for.

Og så betyder det ikke så meget, om firmaet annoncerer hos os eller ej. Så jeg er bange for at måtte skuffe dig. Vi boykotter ikke Scanteam, og jeg tror ikke, at Scanteam boykotter os.

Desuden hører det med til historien, at vi efter Peter Larsens negative oplevelser med Scanteam, har vi fået henvendelser fra adskillige læsere, der har fået GOD service hos Scanteam - heriblandt vores egen Søren Jann Svendsen.

MAI

Ved Christian Sparrevohn

GALLERY-GRUBLERIER

Jeg ved ikke helt, hvad der mangler i DNC. Måske er det Gallery? Nej, det kan da ikke passe! Ikke bladets bedste sider! Og hvorfor har jeg på fornemmelsen af at du, Christian Sparrevohn vil skrive i svaret på brevet, at det er læsernes skyld (fordi du er klog! - Red.) - vi læsere sender ikke nok ordentlige billeder ind. Det er da nok også rigtigt, så her er en opfordring til alle, der kan bruge en mus/joystick

Send da for f.... Nogle billeder ind!

Jeg kan nok godt undvære Gallery (elskede Gallery), men hvis der ikke bliver lavet en reportage fra party'et på Samsø, vil jeg nok aldrig læse DNC igen! Og hvis I ikke snart skriver noget om nogle C-64 og Amigademøer, er det helt sikkert.

Det lyder måske lidt negativt, så for at undgå at få en bombe ind ad brevsprækken, må jeg hellere skrive lidt positivt: I har nogle fede spilanmeldelser - nogle af dem får jeg latterkrampes af. Måske især af Ejnar-anmeldelserne. Selvom det er en god sektion i bladet, har jeg et forslag, der måske kunne gøre den endnu bedre: Hvad med at lave afdelinger for spillere - tænkespil for sig og actionspil for sig?

P.S: C-64 er ikke død!
Marie Gaarden, Støvring

OK, Marie, dit budskab er sendt videre. Jeg skal nok love at snakke med Marc Friis Møller, der står for demostoffet, og jeg kan kun opfordre alle læsere til at sende billeder ind.

Din ide med at dele Gameplay-sektionen op har været overvejet, men vi har simpelthen (desværre) ikke sider nok. Håber at du bliver ved med at læse DNC!

SPILSTOF NOK?

Jeg sidder her som en spilfreak blandt mange og læser det nyeste nummer af DNC (nr. 7/8) og som sædvanlig piner jeg mig selv til at læse før spilsektionen først. Langsomt, så mine forventninger til netop denne afdeling af bladet er på sit højeste, når jeg endelig når frem til Gameplay-forsiden. Men i dag var bladet nær blevet erstattet af en håndbog i "hvordan man underholder sig selv uden et godt nummer af sit favorit-computerblad". Kun fire sider ud af de omkring 40 resterende appellerede til mig, inden jeg kom så langt, at jeg kunne nyde godt af de sidste nye spilanmeldelser (Secret Service og artiklen fra Scala's spilleland). Alt andet var tekniske sider og annoncer. Selvfølgelig var der også Computer Hotline, men den sektion indeholder desværre også næsten kun tekniske nyheder.

At kun 4 sider kan fange en normalt fanatisk læser af bladet, må hænge sammen med, at i bevæger jeg for langt væk fra jeres normale standard og område og bliver for teknisk orienterede i jeres artikler. En lille opgørelse viser da også at i i hele bladet præsenterede os spilfreaks for ikke mere end sølle 10 sider med anmeldelser af spil og previews af samme, mens 14 sider var forbeholdt de seriøse brugere af Amigaen. 18 sider dækkede, hvad jeg vil kalde for almen interesse. Hele 24 bestod i øvrig af annoncer fra diverse firmaer. Hurtigt talt sammen viser det sig, at kun 28 sider ud af 72 ville fange læsere med samme interesser som jeg (annoncer ikke medregnet!)

Ideen med at bruge en fuld side på at annoncere et Ejnar-spil virker lidt mærkelig. Selvfølgelig skal det rakes ned, men alligevel... en kort beskrivelse og evt. et billede må fuldt ud være nok. Desuden

LBBOX

HVAD F.... TROR I I ER?

I "Det Nye..." nr 7/8 slår jeg op på min ynglingsside "Secret Service" ja, og hvad finder jeg der mine tip, som jeg har sendt for snart et år siden. Jeg jubler, men ak hvad hjælper det når man så opdager at der står en anden idiots navn nederunder, forstår i at jeg er nede? Jeg har en mulig forklaring på hvorfor mine tip kom i uden mit navn! I får mit brev åbner det finder tippene i konvolutten og lægger dem i en skuffe et årstid derefter tar i og sammen-sætter et eller andet navn f.eks; Muhammed-Van gogh. el. sådan noget ja for det er ikke kun en gang det er sket det kan efterhånden ikke tælles om så man så havde 80 fingre. Det er helle ikke kun mig det har gået ud over nogle af mine venner er nøjagtigt lige så sure i roven over det. Men dette brev er jo også spildt som de mange andre jeg har skrevet fordi jeres revsarte læsere i kan tåle en skid på 10.000 decibel. Og man skulle jo også nødtig miste læserere så jo mere ros jo mere reklame! Røvhuller! det er jo nemt nok at lave et pænt brev det tar jo ikke mange minutter, det er værre at lave et brev som kritiserer jer, hvis man vil have det i bladet, for så skal man edder-rådeme passe på med at sige andet en "det ville være sødt af jer" forbandede forfalskner svin!

PS: I ville og pille alle mine bandeord ud hvis det kom i bladet men det sætter jeg heller ikke på.

Falske hilsner

Rune Stoltz, Nicki Jensen
Nykøbing Sjælland

Som regel er jeg en flink fyr og redigerer folks kommaføj og stavfejl væk. Problemet er bare, at gik jeg i gang med det, ville brevet ikke fylde ret meget. Og da det betød meget for Rune og Nicki, lod jeg dem da også beholde deres bande-ord. Kære små venner, jeg er helt over-vældet (selvom jeg naturligvis ikke forstår, hvad I skriver), og mens jeg lader falde en stille tåre ved tanken om jeres sikkert velmenende dansk-lærer, imponeres jeg meget over, at I har kunnet tage et i-ni-ti-at-iv til for-mu-le-re jeres følelser til mig. I må endelig skrive ind og fortælle, hvordan be-hand-ling-erne går. Og imens kan I more jer lidt, med det Moon-walker-spil, jeg sender jer. I ved, ham der Mich-ael Jack-son.

kunne man også ønske sig flere billeder og måske en dobbeltside-anmeldelse af Goldgames og Hits.

Jeg håber kritikken og ideerne vil blive taget til efterretning og at bladet igen vil blive primært spilorienteret.

Thomas Barkhot, Bindslev

Det oprindelige brev var ret langt, så jeg måtte skære lidt.

Jeg er enig med dig et stykke af vejen - JEG ville også gerne have flere sider. Fra du skrev dit brev er der kommet to sider mere - og det er da i det mindste en start. Men ellers synes jeg faktisk, at bladet i dag burde appellere til et bredere spektrum af læsere, end det tidligere har gjort. Der er kommet flere "mellem-artikler" som vi selv kalder dem, og i fremtiden vil der komme endnu flere. Men primært spilorienteret har DNC aldrig været - og bliver det nok heller ikke.

Du har ret i dine overvejelser omkring pladsen. På min del af redaktionen har vi altså en vis del af bladet at gøre godt med - og den del forsøger vi at bruge så godt som muligt. Billederne fylder desværre ret meget, men vi er blevet enige om at forsøge at sætte lidt flere ind. Shorties vil fremover kort beskæftige med de dårlige og uinteressante spil, der ikke er værd at spille plads på. På den måde bliver der mere plads til de gode spil.

Jeg er enige om at kunne bruge mere end en side på et godt spil. Det burde vi f.eks. have gjort med Civilization i sidste nummer. Men vi prøver os frem. Skriv endelig ind til os med kritik, opmuntring og gode råd.

Der er en spillramme på vej til spillfreak Thomas...

Stedet for dem, der ikke vil tilhøre det tavse flertal...

STAKKELS SIERRA!

Jeg sidder her med "Det Nye Computer" nr.7 foran mig. Jeg har lige læst anmeldelsen af Sierra's Space Quest IV, og det fik en Ejnar, med en Overall-karakter på 12%. Okay, indrømmet, jeg har ikke prøvet det på en Amiga, og ja: grafikken ser også ret dårlig ud. Men jeg har det selv på PC'er, og der er grafikken i 256 farver og ikke i 16 sølle farver (hvorfor så få?). Lyden uden Soundblaster er elendig, men med lydkortet er det set en drøm.

Og så det tarvelige "Sjov med Sierra". Det kan i ikke være bekendt. Tænk på alle de sjove (og gode) spil, Sierra har givet os computerejere: Space Quest-serien, Kings Quest-serien, Policequest-serien og sidst men ikke mindst Larry-serien. Sikke mange timer i skulle have siddet og spillet et spil som Harald Hårdtand, som i så flot gav 80%. Det er det mest ensformige spil, jeg nogensinde har prøvet. Nu tænker i sikkert ved jer selv: Hvor vil idioten hen med det. Men jeg vil blot bevisse tre ting:

1. Sierra er ikke noget dårligt softwarehus, tværtimod et af de bedste.
2. PC'eren ER bedre end Amigaen, både med grafik og lyd (Soundblaster)
3. PC'eren er langt hurtigere end Amigaen. Selv uden harddisk.

Javist er den meget dyrere, men i påstår at Amigaen er bedre, og det er den altså ikke, lige meget hvad i siger.

Nu har jeg længe fulgt debatten om piratkopiering uden selv at deltage, men nu kommer den store afslørelse af CHRISTIAN SPARREVOHN (hvem, mig? Red.). Jeg har fået at vide fra en jeg kender, at Hr. Sparrevohn engang skrev en artikel i et gammelt nummer af dette blad, om hvordan han havde været til et copyparty, og da ordensmagten så bankede på døren, gemte alle copisterne deres disketter i ram-udvidelseshullet på bagsiden af deres Amigaer (fy, fy). Jeg siger bare, at jeg tror ikke at man kan finde en eneste Amiga-ejer i lille Danmark, der ikke har piratkopier, incl. redaktionen på DNC.

Og så lige en kritik til de læsere, der for at få deres brev i bladet skriver, at redaktionen ikke tør sætte brevet i bladet. Det er ikke fair over for redaktionen, for sætter de ikke brevet i bladet, vil folk sige, at de ikke tør, og det er ikke godt at have siddende på sig.

Og så lige et par spørgsmål:

1. Hvad blev der af jeres PC-anmeldelser, som i pålede med i nr. 5 og 6
2. Hvad med nogle ordentlige artikler, istedet for at se hvordan man stabler Amigaer på et eller andet tilfældigt lager i Smørumovre.
3. Hvilken monitor synes i er bedst til Amiga (hvilken bruger i selv?)

Henrik Pedersen, Lyngby

Tja, Henrik, som du selv siger, har du ikke set spillet på Amigaen. Og på det tidspunkt havde vi ikke PC-anmeldelser i bladet, så vi kunne ikke skrive, at PC-versionen var meget bedre.

Jeg forstår godt din loyalitet over for Sierra, der også har givet mig mange fornøjelige timer. Men de sidste 3-4 udgivelser har på Amigaen været så talentløst programmeret, at det har været en skændsel. De er ganske enkelt uspillelige (og det er vi ikke ene om at synes!) Og når Harald Hårdtand er et spil, der er 7-8 gange sjovere, skyldes det simpelthen, at det ER et sjovere spil, inden for genren. Det kan godt være, at spiltypen ikke appellerer til dig (og heller ikke så meget til mig), men det er godt lavet.

Din PC-Amiga-sammenligning er ret svært at foretage. Prøv f.eks. at spille Kick Off II på din PC, eller et andet actionspil, der kræver hurtige reaktioner med et joystick. Til gengæld kan vi blive enige om, at Sierra-spil o.lign. er bedst på PC.

Desuden har du dårlige venner, der lyver for dig. Jeg har ALDRIG skrevet en artikel om et copyparty i DNC. Det er rigtigt, at der i Computer Action (i tidernes morgen!) blev skrevet om en politistorm på et copy-party, men det var ikke mig, der stod for artiklen.

I øvrigt er vi forlængst holdt op med at trykke breve, der afsluttes med "I tør ikke...".

Og dine spørgsmål:

- 1) Kig dig omkring!
- 2) Kig dig omkring!
- 3) Jeg bruger C-1950, men en størst er at finde i DNC 12/92

ANALOG?

Først et spørgsmål: Hvem er Røde (- Red.)???

Da jeg opdagede at Formula One Grand Prix til Amiga understøtter analog joystick, flædede jeg DNC ned fra hyl-den for at studere reklamer. Betafon's liste beskrev Gravis Mousestick som "Analog og programmerbar". Da mine venner, Amiga Warehouse havde samme stick til samme pris, fattede jeg fluks knoglen og bestilte. Et par dage senere satte jeg rekord i posthus-besøg, læste skyndsomt de 74 sider der på det sædvanlige amerikansk, var en dybtzzzzzzzzzzzzzz. Da jeg vågnede satte jeg straks den nye enhed til computeren og startede op. Men ak, den opførte sig mærkeligt. Manualens index henviste til glosser, der kort beskrev ordet analog. Så henvendte jeg mig til min støvede hardware manual, der med diagrammer og det hele forklarede, hvordan et analog joystick virker.

På forsiden af Gravis manualen står der "Optical Controller", og jeg kan godt forstå, at det er nemmere at lave modstand til impulser (det klarer Amigaen) end omvendt. (Godt DU kan forstå det! - Red.)

Advarsel: Mousestick'en fra Advanced Gravis har intet med Analog Joystick at gøre. Nu er det lidt svært at klage til Amiga Warehouse, eftersom de ikke havde beskrevet mousestick'en som analog. Siden har jeg fundet anvendelse til det ellers meget udmærkede stick. Stadig hungrende efter et analog-stick ringede jeg igen til Warehouse, men de kunne kun tilbyde Mousestick'et. Spørgsmålet er så: Hvor køber jeg et 'egte' analog joystick?

Lars D. Jensen, Helsingør

Da jeg må indrømme, at jeg selv er helt blank på området, benyttede jeg den lejlighed dit brev var, til at sætte mig lidt ind i det med "Analog" og "Digital" joystick. Først ringede jeg til Betafon, der fortalte, at Mousesticket ER et analogt joystick.

Ikke meget klogere ringede jeg til Amiga Warehouse. Her fik jeg endelig forklaret forskellen på et analogt og et digitalt joystick, og hvorfor der hersker tvivl om betegnelserne.

Et digitalt joystick er et enten-eller-joystick, hvor et ryk til højre aktiverer en knap, der registrerer, at der skal rykkes til højre. Det er alt.

Et analogt joystick derimod fungerer med et potentiometer, der registrerer HVOR meget, der rykkes til højre. Derfor er en mus på en måde analog.

- og da mousesticket kan opføre sig som en mus, vil det i nogen sammenhænge opføre sig analogt - men ER det ikke reelt.

Tak til Mogens fra Amiga Warehouse for forklaringen. Desværre kendte hverken han eller Betafon til noget andet analogt joystick til Amiga-en.

"Red." er en forkortelse for "Redaktøren" - i dette tilfælde mig.

Det Vittige Hjørne

En speciel tak til Casper Schrøder, der fik redaktionen til at grine med følgende vittighed:

De to døvstumme snakkede sammen, og så fortalte den ene en vits. Det skulle han imidlertid aldrig have gjort: Den anden grinede så meget, at han brækkede to fingre!

Hvad er det, der får Michael Jackson til at reklamere for Pepsi?

- The choice of a new generation.
Rasmus Engelbrechts, Valby

De syv små dværge var i audiens hos paven, og Brille spurgte, om der egentlig findes dværgnonner. Dertil svarede paven, at det vidste han faktisk ikke, men han kunne da finde ud af det. De passede dværgene fint, og efter en uge kom de i audiens igen. Paven sagde, at han havde kigget i alle kartotekerne og og spurgt alle kardinaler og ærkebiskopper, og at han desværre måtte skuffe dem: "Der findes ikke dværgnonner". Så kiggede alle dværgene hen på Dumpe. "Æv-bæv, Dumpe har kaldet den pingviiiiin!" Kristian Hougaard (med k)

En lille dreng kommer ind på et bordel med en flad frø i hånden og skal have en luder med Aids. Da han er færdig kommer bordelmutter hen og spørger, hvorfor han dog havde den slags ønsker.

Jo, for når jeg kommer hjem boller far mig, og så får han Aids. Så boller mor med far, og så får hun Aids. Så boller mor med postbudet, og så får han Aids, og det var ham, der kørte min frø over!

Vi har mistet adressen

Gammel kærlighed rusten ikke

- sagde manden, da han smed sin kone i havnen
Thomas Hemmingsen, Assens

To mænd, som ikke kendte hinanden, kom ind på et lille spisested og satte sig tæt på hinanden. De ventede på tjeneren, og da han endelig kom, bestilte den ene ti spejlæg og begyndte at spise. "Undskyld hr. jeg ved godt at det ikke kommer mig ved, men kan De godt li' æg?" spurgte den anden. Svaret lød "det er rigtigt, at det for det første ikke kommer Dem ved, for det andet elsker jeg spejlæg og for det tredje giver det blæk i fyldepenen." Tjeneren kom igen og modtog bestilling fra den

nysgerrige mand, der modtog ti rå æg. Han smed dem lige ned i gulvet, et efter et. Den første så forbavset op og spurgte, hvorfor han dog gjorde det.

"For det første kommer det ikke Dem ved, for det andet hader jeg æg og for det tredje har jeg ingen at skrive til!"

Rita Rosenbæk Pedersen, Fredericia

- Hvordan får man en kat til at lyde som en hund?

- Man hælder en halv liter benzin over den og sætter ild til den.

VRUUUUUUUUUUUUUFF
Lasse Soelberg, Hanstholm

- Hvordan får man en hund til at lyde som en kat?

- Man putter den i en fryser i en uge og kører den igennem en rundsav
MIAUUUUUUUUUUUUUU
Lasse Soelberg, Hanstholm

Hvad sagde bien, da den fløj forbi spejlet?

- Hej lb!
Chano Aabjerg, Snekkersten



AMIGA EXPO 92

- I ÅRHUS

Kom og spil "Hugo på nye eventyr" og mød den populære skærm-trold selv.



Spil
strippoker med
Trine Michelsen



Prøv det
fantastiske
Virtual Reality!



DM-finale
i KARAROE



26 og 27 september i Århus Stadion-hal.

Lørdag kl. 10:00-18:00
Søndag kl. 10:00-18:00

Skandinaviens største Amiga-messe • CDTV • Oplev den nye Amiga 600 • Se det nyeste Hard- og Software • Prøv de nyeste spil • Masser af konkurrencer med flotte præmier og meget mere • Entre KUN kr. 40,00

Vi ses i:
stadion hallen
Stadion Allé
8000 Århus C

Det Nye
COMPUTER

Lagkager, søjler og vektor-grafik i Prof. Page

Denne gang handler det om grafisk fremstilling af "tørre tal". Vi ser det hver dag i avisen, i TV-nyhederne, i annoncer, i brochurer og i de store virksomheders flotte regnskaber.

Søjle-diagrammer og lagkage-opdelinger er de mest almindelige, men der findes også mange andre spændende former, bl.a. areal-diagrammer og alle de 3-dimensionelle.

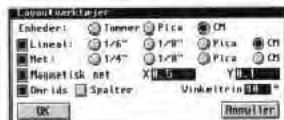
Fire metoder

Med Professional Page kan du selv lave noget der er mindst ligeså flot. Det er blot et spørgsmål om fantasi... (og måske et par ekstra programmer).

Opgaven kan gribes an på fire måder (mindst). Først kigger vi på, hvordan du slipper igennem med Prof. Page alene, dernæst et eksempel med hjælp fra DeluxePaint, og til slut et par eksempler fra regnearks-programmerne 'MaxiPlan' og 'The Advantage'. Alt sammen importeret i Prof. Page og klar til udskrift på din matrix-, inkjet- eller PostScript-printer.

Søjler direkte i Prof. Page

Det er en smal sag at tegne en stribe søjler direkte i Prof. Page, hvis du udnytter det magnetiske net. Derfor smutter vi først ind i menuen for layoutværktøjer med [Alt]+[t] (Valg/ Layout-værktøjer) og indstiller således:



Det magnetiske net indstilles med "tern" på 0.1 cm lodret og 0.5 cm vandret. Den lodrette udnytter vi senere til søjlernes højder og den vandrette til søjlernes bredde samt deres indbyrdes afstand. Når du har klikket 'OK', laver du straks en ny A4-side med [Ctrl]+[n] (Side/ Opret fra Standard).

Siden kommer frem og du

zoom'er helt ind med [A] + [t] (Valg/ Zoom/ 200%) og kan således tydeligt se det magnetiske net som små prikker. Du kan i øvrigt tænde og slukke for det med [Ctrl]+[g].

Vælg nu streg-redskabet og tegn en vandret linie nederst (X-aksen) og en lodret linie i venstre side (Y-aksen).

Så er vi næsten klar til at tegne søjlerne, men først skal udfyldning, strejtykkelse og farve indstilles. Vælg derfor [Alt]+[b] (Felt/ Ændre/ Standard), der giver dig følgende valgmenu:



Her skal du klikke på sidste symbol øverst for at vælge automatisk udfyldning i alle fremtidige felter. Slut af med klik på 'OK' nederst.

Streg og farve

Strejtykkelsen indstilles med menupunktet (Tegne/ Bredde/ Hårlinie) og udfyldningsfarven via [Shift]+[f] (Tegne/ Udfyldningsfarve). Vælg f.eks. en gul.

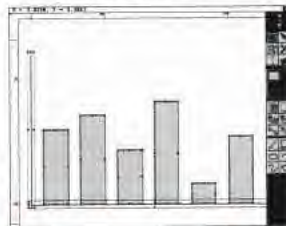
Dernæst skal du sikre dig, at udfyldningsmønstret ikke står på 'ingen'. Menupunktet hedder (Tegne/ Udfyldningsmønstre).

I sidste menu (Valg-menuen) checker du, at programmet ikke står til 'Streggrafik' og 'Sort/ Hvid'.



Vælg nu 'nyt felt' redskabet, som du finder ved siden af pil-redskabet. Tegn en række søjler fra X-aksen og op. Bredden skal være 1 cm (2 tern), og afstanden mellem søjlerne skal være 0.5 cm (1 tern).

Lav 6 søjler med flg. højder: 3,0 3,6 2,2 4,1 0,8 2,7 cm. Hertil kan du bruge koordinat-tælleren, der automatisk kommer frem øverst på skærmen, hver gang et nyt felt laves.



Månedssnavne på

Herefter skal der påsættes forklarende tekster. Også her kan du få fornøjelse af det magnetiske net. Men først skal standard-feltet ændres således, at der ikke længere sker udfyldning. Vælg pil-redskabet og brug [Alt]+[b] (Felt/ Ændre/

Standard). Klik på sidste symbol for udfyldning og ramme.

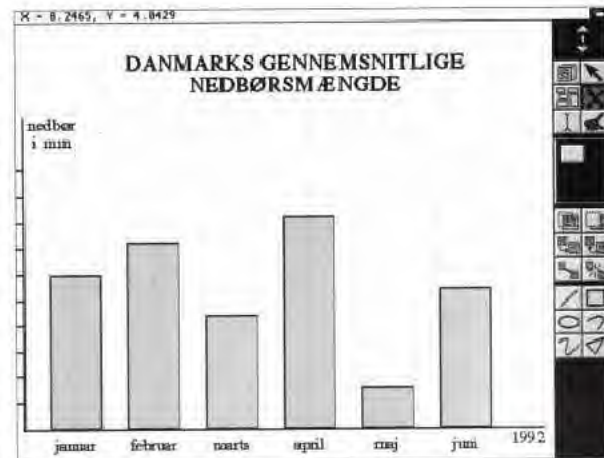
Vælg 'nyt felt' redskabet og lav første felt et par mm under første søjle. Højden skal være 0.5 cm, og bredden bør være 1 cm ligesom selve søjlen. Vælg tekst-redskabet og en størrelse på 9 punkt med [A] + [.] (Skrift/ Størrelse/ Ny).

Centeret tekst vælges nu med [A] + [-] (Skrift/ Justering/ Centeret). Endelig indskrives teksten "januar".

Fem kloner

Lave fem kopier af feltet incl. teksten. Vælg først pil-redskabet. Tryk dernæst [Alt] + [k] (Felt/ Dubler aktiv) fem gange, og du får 5 kopier af januar-feltet. Disse fem placeres med pil-redskabet under de enkelte søjler, og med tekst-redskabet udskiftes teksterne til de rigtige månedssnavne. Dette gøres lettest ved dobbeltklik på ordet og et tryk på [Del], hvorefter nyt månedssnavn kan indtastes.

Fortsæt på samme måde med forklarende tekster til akserne, og slut af med et par overskrifter i en større punktstørrelse (se herunder).



Søjlediagrammet optegnes på et øjeblik direkte i Prof. Page - med god hjælp fra det magnetiske net.

Bitmap import fra Paint-programmer

Søjler eller andre former for grafik kan også fremstilles i et tegne/male-program, f.eks. Deluxe Paint.

Fordelen er, at punktgrafikken er let at rette i, og det er muligt at tegne videre i frihånd omkring diagrammerne. Kombinationer med baggrundsbilleder og løse udsnit (brushes) er lette at lave. Men skrå linier og runde former bliver let takkede i kanterne p.g.a. punktgrafikken og den begrænsede opløsning.

Anvender du DeluxePaint til formålet kan du med fordel tilkøbe programmets koordinat-tæller (Prefs/ Coords), og gøre brug af det magnetiske net (grid-funktionen), der befinder sig over luppen i menubjælken til højre. 'Gridding' indstilles ved klik på højre museknap, og tilkobles med venstre museknap.

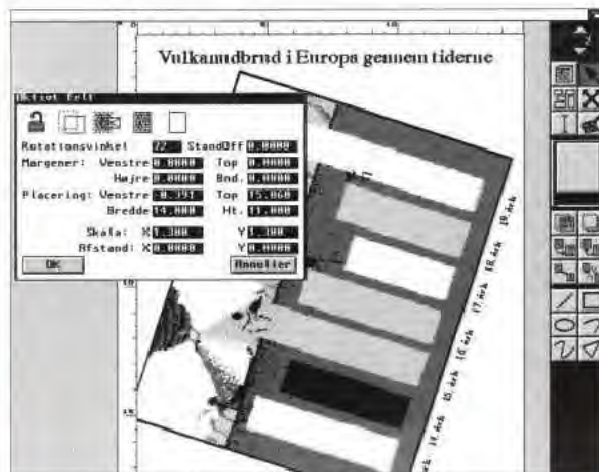
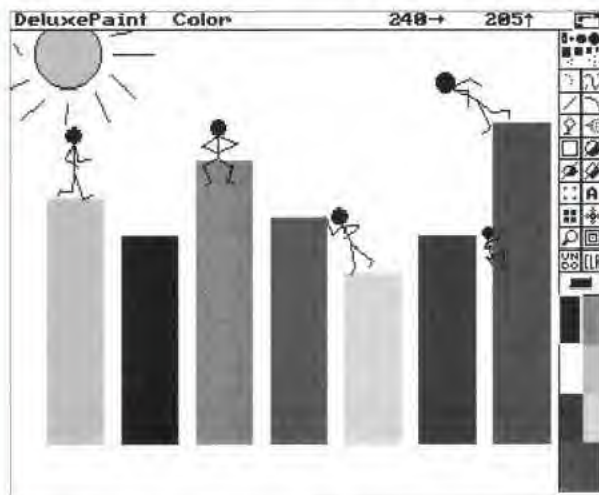
Grafik fra et paint-program importeres til Prof.Page via +

[g] (Projekt/ Importer/ Bitmap grafik). Det er ikke muligt at ændre på diagrammet, men du kan placere, skalere og rotere hele feltet, som du ønsker.

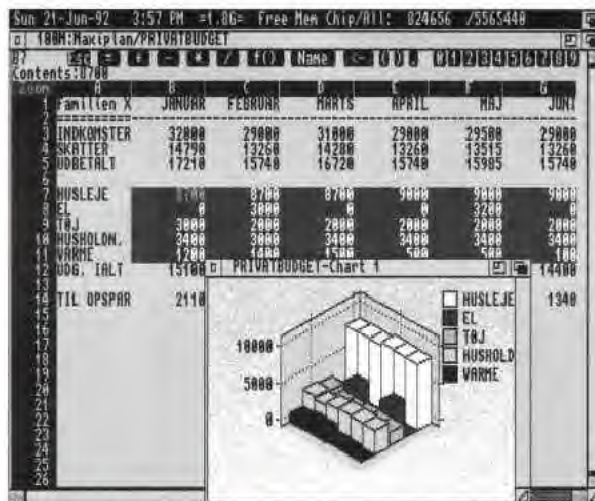
Ved dobbeltklik på feltet kommer alle indstillingsmuligheder frem, men beskæring kan også ske ved at "trække" siderne ind med musen. Nødtrykkes [Alt]-tasten samtidig med dette, sker der en automatisk omskalering, - ganske nyttigt, hvis du har fundet det rigtige udsnit, men skal forandre feltets størrelse.

Flotte tekster

Forklarende tekster til bitmap grafik sættes først på i Prof. Page. Herved får du alle de sædvanlige desktop skriftmuligheder, og opnår samtidig den bedste kvalitet på udskriften. Indsætter du derimod teksten på selve grafikbilledet med en font fra DeluxePaint, bliver skriften mere takket i kanterne, og i øvrigt besværlig at rette i.



Bitmap grafik importeret til Prof. Page - Monteret, roteret 72° og skaleret til 130% (faktor 1.3)



Eksempel fra MaxiPlan. 3D-søjlerne ses i et skærm-vindue, hvis størrelse og placering du selv bestemmer.

Diagrammer fra MaxiPlan regneark

Har du allerede investeret i et regnearks-program, f.eks. MaxiPlan, er det naturligvis det letteste at bruge dette til at optegne søjlerne ud fra en række tal i selve regnearket. Det kan oven i købet ske "løbende" i et skærm-vindue, mens du ændrer på tallene.

3D giver overblik

MaxiPlan og de fleste andre regneark kan frembringe en masse diagram-former. Det kan f.eks. være søjle-, stav-, lagkage-, stak-, step-, areal- og linie-diagrammer. Men her skal vi kigge nærmere på et 3D søjle diagram, som ville være svært at lave pr. håndkraft.

I regnearket har vi eksempelvis opbygget et privatbudget, hvor 1. kvartals udgifter ønskes optegnet som 3D-søjler. Tallene

markeres med musen, og menu-punktet (Chart/ 3D-bar) vælges i MaxiPlan. Programmet optegner lynhurtigt søjlerne, og du kan vælge farver, akser, linier, tekster, skraveringer og baggrund.

Fang billedet

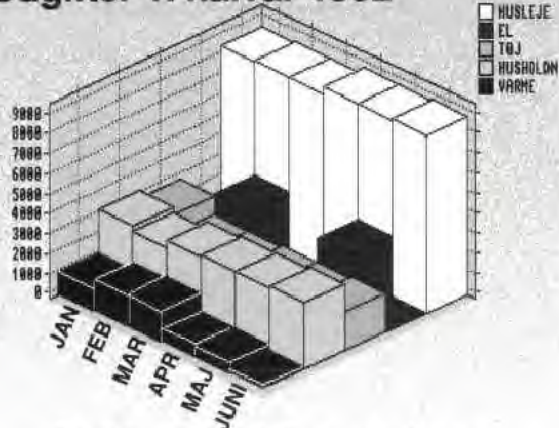
Grafikbilledet flyttes og trækkes ud, så det fylder hele skærmen. Med MaxiPlans såkaldte 'capture'-funktion "fanger" du billedet og lagrer det i en IFF-fil.

Et Paint-program kan hjælpe dig med at pynte på resultatet, før IFF-filen bliver importeret til Prof. Page, hvor overskrifter m.v. endelig skal monteres.

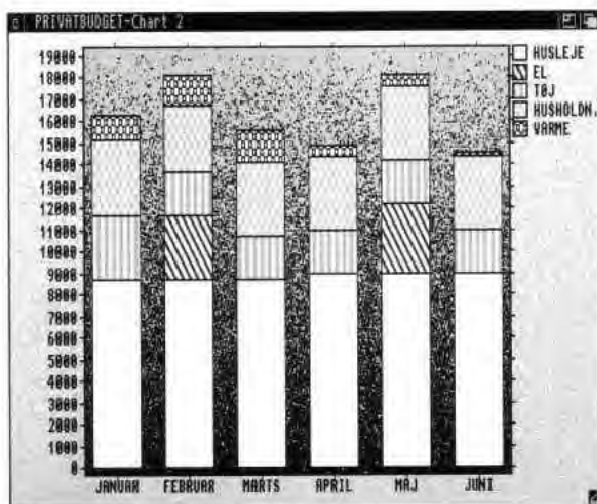
Mulighederne her er præcis de samme som tidligere beskrevet omkring bitmap import fra Deluxe Paint. Men MaxiPlan har gjort det hårde arbejde med optegning af søjlerne.

Med tekster kunne resultatet se således ud: (se herunder)

Udgifter 1. halvår 1992



Tekstfelter med overskrifter og månedsnavne indsættes med Prof. Page efter bitmap grafik import.



'Stacked Bars' med 'smart labels' og gradueret baggrund importeret fra MaxiPlan, uden ekstra "pynt"

Den graduerede baggrund laves lettest med MaxiPlan's 'Border dither' funktion. I øvrigt har programmet også 'Data dither', egen palette-indstilling samt udprintnings-funktion.

Vektor grafik fra The Advantage

Regnearks-programmet 'The Advantage' fra Gold Disk indeholder stort set de samme funktioner som MaxiPlan Plus og en række andre programmer.

Men på et enkelt punkt skiller det sig ud fra mængden. Programmet kan aflevere diagrammer og grafiske opstillinger som vektor grafik til f.eks. Prof. Draw og Prof. Page.

Hvorfor vektor?

Den største fordel ved vektor grafik er, at det altid udnytter skærmens, printerens eller fotosætterens maksimale opløsning, fordi linierne optegnes ud fra vektorer (punkter, mål og formler). I gennemsnit fylder vektor grafik diagrammer også mindre på din disk end tilsvarende bitmap grafik diagrammer.

Men skal du rette i et vektor diagram, sker det med Prof. Draw, og det er ikke helt så frihånds-orienteret som f.eks. Deluxe Paint.

Forskellen på bitmap og vektor grafik er tydeligst ved runde former og skrå linier på printere med høj opløsning. Arbejder du derimod mest med sølledia-grammer uden 3D på en printer med begrænset opløsning, vil du næppe få nogen ekstra gevinst ved skift til vektor grafik.

Runde lagkager!

Med 'The Advantage' kan du

altså lave flotte runde lagkager, som er lige til at importere i Prof. Page. Desværre følger tekster og automatiske procent-beregninger ikke med. Dem skal du selv sætte på med Prof. Page. Vektor grafik importeres via \mathbb{A} + [d] (Projekt/ Importer/ Professional Draw clip):



De 3-dimensionelle søjler bliver selvfølgelig også flottere i vektor grafik, fordi de skrå linier ikke optræder som "trappetrin". Men til gengæld må du undvære den graduerede baggrund og automatiske labels. "You can't win them all".

Vektor grafik arkiveres i dokumentet

Når du har importeret vektor grafik i dine Prof. Page dokumenter, vil det blive arkiveret i filen sammen med selve dokumentet.

Anderledes er det med IFF bitmap grafik. Da indeholder dokumentet kun en henvisning til filnavnet, hvori selve IFF grafikken befinder sig. Skal du transportere dokumenter fra én Amiga til en anden, må du således selv huske at medtage alle bitmap-filer.

Informations menuen kan hjælpe dig, idet den kan vise en liste over samtlige bitmap filer i

dokumentet. Den kaldes frem med \mathbb{A} + [i] (Projekt/ Information), og du klikker på 'Vise Bitmap arkiver' med musen.

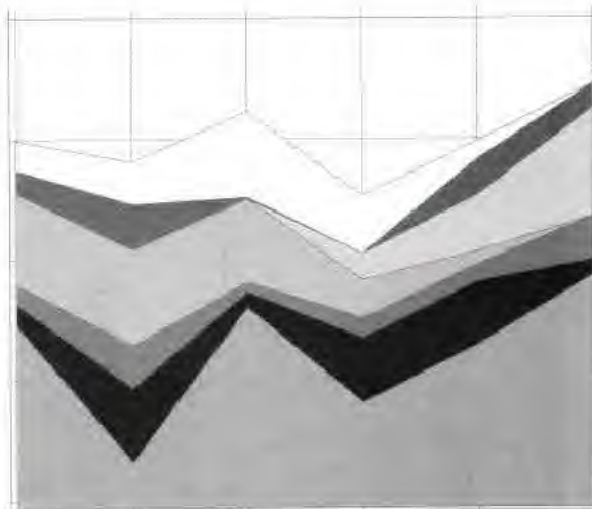


I The Advantage kan tekster påsættes med alm. Amiga fonte, og "værket" kan lagres som IFF-billede (bitmap).

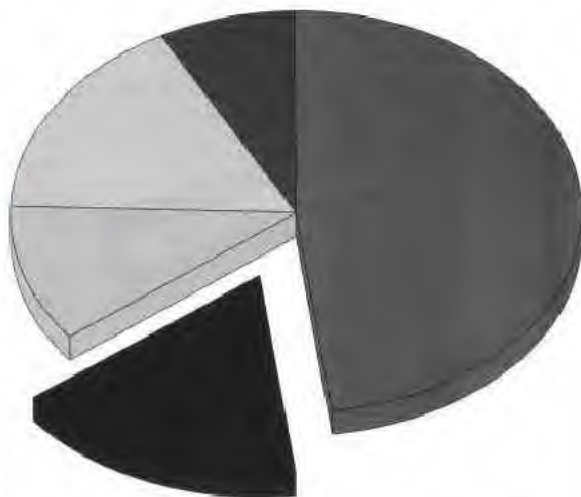
Vi håber, at du med denne artikel har fået "blod på tanden" til at hoppe ud i desktopping af flotte præsentationer med tørt talmateriale som udgangspunkt.

Mulighederne er mange, men det er nok en god idé at anskaffe et spreadsheet-program (regneark) til at starte med. Priserne er heldigvis nu kommet ned under 1.000 kroner, for de fleste vedkommende.

Næste gang kigger vi nærmere på professionel desktop katalog produktion med Amiga som eneste værktøj. Hold dig i "desktopform" så længe.



Vektor grafik fra The Advantage lagret som Prof.Draw clip
Tekster medfølger ikke, men påsættes med Prof.Page



En klassisk "vektor lagkage" fra The Advantage
Bemærk den runde form uden takkede kanter.

Sponsorer:

I produktionen af "Det Nye Computer" bruges bl.a. følgende produkter:

Professional Page 2.1DK,
Professional Draw 2.0, The Art
Department Prof. (Nikita Data)
Nordic Power-Freezer (Betafon)
Action Replay Mk.II (Alcotini),
Amiga 3000 (Commodore),
DeluxePaint IV (SuperSoft)

C-64 TILBEHØR

COM-BUDGET PRG. DISK OG BÅND kr. 198,00
Holder styr på din Dankort-, lån-, familiekonto m.v.
Udskrift: Udgifts- og indtægtsortering.
COM-SKAT PRG. DISK kr. 198,00
Et skatteprogram. Kan beregne rest-overskydende skat.
Fremtidssikret. Pulldown menuer. Printerrutine.
LOTTO PROGRAM DISK kr. 98,00
44-printer rutine. Gennemsnitlig. Directory.
LYKKEHJULET DISKETTE kr. 98,00
Et spil på dansk med bonusrunde. 300 teater.
REGNEMESTER DISK kr. 98,00
Et lærerigt og sjovt talmæssigt spil, hvor dine evner til
hovedregning bliver sat på en prøve.
DATAWORK SYSTEM PRG. DISK kr. 150,00
Opret databaser efter eget ønske. Søgning, sortering,
alle poster. Udskrift arkivlabels.
ACTION REPLAY MK VI kr. 798,00
TOOL BOX EXTRA 64K Modul kr. 498,00
Modul til digl - Ring for information.
TOOL BOX Modul kr. 298,00

Her er masser af godt hjælpemateriale samlet på et
modul til både tape og disk.
BOOSTER er en hurtig diskloader, som loader 202
blokke på under 10 sek. i uden ombygning af disket-
testationen. HYPERLOAD viser directoryen ved
shift/run og loader op til 10 gange hurtigere. FILE-
COPY er et alsidigt kopi-program, som bl.a. giver mulighed
for brug af to disk-stationer. Man har mulighed
for at kopiere filerne i den raskeløse, man selv
vælger ændre blokstørrelse, ignorere diskfejle m.v.
MULTIBACKUP er et diskprogram, som kopierer
enkeltvis eller alle filer. Her er også mulighed for hurtig
sletning af filer (enkelt eller flere efter hinanden).
Hurtigt kørende program med black og bufferfelter.
Indbygget lyfornøring (10 sek.) og mulighed for
at give direkte disk ordre. NABLER kopierer hele
disket. Man behøver ikke formaterer midskift
den får nøjagtig samme udseende som original.
Disk (også headervid). 202 COPY kopierer fra tur-
batope (ABC Flash eller lign.) og direkte til disk.
Også fra disk til turbatope er det muligt. Man kan
kopiere enkeltfiler eller hele disketter til turbatope
med automatisk start/stop af dataindsættelse og disk-
station. DIR MANIPULATOR lever directoryen som du
ønsker. Man kan flytte, slette filer og lave mellem-
rumstrepere. ABC TURBO V2.3 er den kendte med
farvestrøber. Loader 10 gange hurtigere fra tape.
AZIMUTH JUSTERING kan stille alle datastrømmer til et
hvilket som helst bånd. Man kan simpelthen se
hvoriledes programmerne ligger på båndet og rette
hovedet derved. BACK TO BASIC, resetlase.
Sendes overalt også Norge og Sverige, porto kr. 27.-
LEG & HOBBY
9460 BROVST, TLF. 98 23 10 98

Din Amiga kan meget mere end du tror...

Amiga - til andet end spil
viser dig hvordan!

- Den nye WorkBench 2.X
- Billedebehandling
- Tekstbehandling
- Video
- Musik og lyd
- DTP
- og meget, meget mere!



Amiga - til andet end spil
Søren Gudiksen
159 sider
kr. 198,- incl. moms
hos boghandleren
og Amiga-forhandleren

teknisk forlag as

Skelbækgade 4,
1780 København V
Tlf.: 31 21 68 01
Fax: 33 25 18 50

Amiga-udstyr:	
AT-arcos A-500 PC-emulator (H0286)	1495,00
MW500 indbygningssystem i A-500	1560,00
512 K-ram udvidelse m. ur og afbryder	295,00
2 MB ramudv. m. 2 MB i A-500	520,00
2 MB ramudv. m. udvidelse 1 MB Chipm.	1400,00
MEGA-MIX 2000 ramkort m. 0 KHz	850,00
MEGA-MIX 2000 ramkort m. 2 MB	1200,00
MEMORIAMASTER ramkort m. 2 MB	900,00
Multivision 2000 (Plickerfær)	1350,00
3.5" Golem Diskdrev med trackdisplay	945,00
3.5" Diskdrev m. bus & atb.	850,00
3.5" Golem Diskdrev (H0286) bus atb.	1100,00
3.5" Diskdrev til indbygning i A-500	1350,00
Indbygget i turbatope	1200,00
Kickstartmoduler, A500/500+, 2 sys.	150,00
Kickstartmoduler, A500/500+, 2 sys.	150,00
Bootskærm DF0-DF1-2	85,00
Bootskærm DF0-DF1-2	130,00
Starlink til A-500/2000 i regl. polyester	95,00
Multiplexerkabel, A-500/A-500	150,00
Action Replay V, 3.1 A-500/A1000	995,00
Action Replay V, 3.1 A-2000	1050,00
Soundmaster, stereo, SmartSound	395,00
Kidney Professional med HardWare	540,00
Mus & Joystick emulering, elektronisk	225,00
Stamforsyning til A-500	475,00
Diverse IC-kredse til Amiga (og C-64)	ing

Har du problemer med din Amiga 500/1000 eller 2000 kan vi normalt reparere den til en rimelig pris. Bemærk: Dog, i reparationskræfter kun modtages efter grundtjekket af os. Dette skete gerne holdes reparationskræfter på et minimum.

Vi har mange andre varer. Disse fremgår af vor prisliste, som du får ved hvert køb.

OKTAGON SCSI/SCSI er vel nok det mest avancerede Harddisksystem til Amigaen. Den har 16 bit dataoverførsel på op til 1.0 MB/sek. Autotest for kikkstart 1.3. Fuld multiskanning og automatisk tilpasning til turbotort (68020/68010/68010 processoren). Password-beskyttelse af Harddisken (læse/skriveformat). Autoindlæsning og autoabort kan sættes for jæt henryk (VIRUS). Der er plads til 0, 2, 4, 6 eller 8 MB ramudvidelse på selve harddisken, samt diskstørrelse på 7 exten SCSI-enheder. Et lidt billigere - men ikke ringere - Harddisksystem kommer fra Trolin med det kendte **Boil-3** controller-system. Her er der mulighed for et enkelt Kickstartsystem og ramudvidelse på 16 MB.

	OKTAGON/SCSI		OKTAGON/AT-BUS		BOIL-3/SCSI	
System	1.500	1.2000	1.500	1.2000	1.500	1.2000
AT-BUS-controller, 0 Mb			1750,00	1395,00		
AT-BUS-controller, 2 Mb			2485,00	1905,00		
SCSI-controller, 0 Mb	1835,00	2050,00				
SCSI-controller, 2 Mb	2685,00	2790,00				
52 Mb HD, 15 ms., 0 Mb	4620,00	4400,00	4035,00	3690,00	3720,00	3125,00
52 Mb HD, 15 ms., 2 Mb	5355,00	5135,00	4765,00	4420,00	4490,00	3990,00
105 Mb HD, 15 ms., 0 Mb	6090,00	5790,00	4350,00	4000,00	4060,00	3465,00
105 Mb HD, 15 ms., 2 Mb	6735,00	6290,00	5090,00	4740,00	4740,00	4030,00
120 Mb HD, 16 ms., 0 Mb	5380,00	5160,00	4350,00	4700,00	4700,00	4030,00
240 Mb HD, 16 ms., 0 Mb	9070,00	8850,00	8230,00	7880,00	7880,00	6995,00
48 Mb Syquest HD, incl. 1 disk					6955,00	6485,00
88 Mb Syquest HD, incl. 1 disk					7670,00	6995,00

Bemærk, at alle priser på Harddiske er dagspriser pr. 1/9-1992. Disse kan ændres uden varsel !!

Importør af varer fra bl.a.
BSC - Roßmoller - Golem
3 State - FSE - Vesalia
Forhandlere søges.
Alle priser incl. MOMS
Forbehold for prisændringer

ABSALON DATA

Vangedevej 216 A - 2860 Søborg
Tlf. 31 67 11 93 - FAX 31 67 11 97
Ma. - Fr. 12 - 18. Lø. lukket

Det er os med de gode tilbud!

Amiga 500	Commodore PC	CDTV sæt
Incl. mus, strømforsyning, workbench 1.3 og Deluxe Paint II kun kr. 2.899,-	Commodore PC-20 III m/1407 skærm kun kr. 3.495,- Commodore LC-286 m/1407 skærm kun kr. 6.244,- Merpris for VGA farveskærm kr. 1.500,- Works eller Windows valgf. selv kr. 595,- i forbindelse med køb af PC. kun kr. 6.995,-	Incl. LEKSIKON, fjernbetjening, diskdrev, tastatur og mus kun kr. 6.995,-
Commodore 1541-II	Disketter	Ramudvidelse
1541-II diskdrev til Commodore 64 kun kr. 999,-	3 1/2" No name 10 stk. kun kr. 39,- 100 stk. kun kr. 379,- 3 1/2" Amitech 10 stk. kun kr. 55,- 100 stk. kun kr. 499,-	Amitech 512 kbytes kun kr. 399,- Maximem 512 kbytes kan udvides efter behov kun kr. 549,-
Printere	Amiga 600	Software Club
Commodore MPS-1230 kr. 1.995,- Commodore MPS-1550 kr. 2.695,- Commodore MPS-1270 kr. 1.995,- StarLC-20 kr. 1.999,- StarLC-200 kr. 2.499,- StarLC-24-200 h kr. 3.399,- StarLC-24-200 farve kr. 3.999,-	Amiga 600 kun kr. 3.295,- Amiga 600 HD kun kr. 4.995,- Amiga 600 HD Personal Pack kun kr. 5.795,-	Bliv medlem af vores Software Club og opnå 15% rabat på spil

OLSEN FOTO
Frederiksborggade 7 1360 København K (v/Nørreport Station) Tlf. 33 12 34 40
Nørreport 16 4100 Ringsted Tlf. 57 67 05 25

Fjerde lektion: Menuer

Ren intuition

Med menuen styres programmet. Derfor er et program uden menu næsten utænkeligt. I fjerde lektion af vores intuition-kursus viser vi hvordan den laves.

Af Lars Jørgen Helbo

Amigaen udmærker sig på mange måder. En af dem er det standardiserede menusystem. På en PC må programmøren selv møj-sommeligt opbygge menuen og dens funktion. På Amigaen er det egentlig bare en variabel, der skal deklareres.

For brugeren er det også en fordel, at menuerne i alle programmer fungerer på samme måde. Uanset hvilket program man arbejder med, kan man kalde menuen frem med et tryk på

musens højre taste.

Alle menuer vises i screen'ens øverste linie. Hvilken menu, der vises, når man trykker på musens højre taste, afhænger af det aktive vindue. Menuen er med andre ord forbundet med vinduet og ikke med programmet. Hvis et program skal have en menu, skal det derfor have mindst et vindue.

Procedurerne

Som programmør skal man bare hænge menuen på vinduet, så sørger Intuition selv for at vise og

styre den korrekt. Menuen og vinduet forbindes med proceduren SetMenuStrip. Som parametre bruges en pointer til vinduet og en pointer til menusystemet.

Når menuen ikke skal bruges mere, kan den fjernes med proceduren ClearMenuStrip. Som parameter bruges her kun en pointer til vinduet.

Begge procedurer er altså ganske enkle. Det er imidlertid meget vigtigt, at de udføres i den rigtige rækkefølge. Man må aldrig hænge en menu på et vindue, som

endnu ikke er åbnet, og menuen skal fjernes igen, inden vinduet lukkes. Eksemplet i boks 1 viser den rigtige rækkefølge.

Menusystemet

Bortset fra de to menu-procedurer er hele programmet forklaret i de tidligere lektioner af dette kursus. Som parameter bruger de to procedurer en pointer til vinduet. D.v.s. resultatet af OpenWindow. Tilbage er så kun den variable &menu_1, pointeren til menusystemet. Herunder gemmer sig imidlertid et ualmindeligt komplekst system af sammenkædede variabel-strukturer. De vigtigste heraf er Menu, MenuItem og IntuiText. De findes alle tre i filen intuition.h, og de definerer henholdsvis et punkt i hovedmenuen, et punkt i en menu og en tekst i et menupunkt.

Hver struktur indeholder en eller to pointere til andre strukturer, og dermed bindes systemet sammen til en helhed. Tegningen viser den principielle sammenhæng. Parameteren for SetMenuStrip er en pointer til Menu-strukturen øverst til venstre.

Deklarationen

Systemet består altså af et antal kæder af variabel-strukturer. Hver kæde afsluttes med en NULL-pointer. Da hvert element indeholder en pointer til det næste element i kæden, skal systemet deklareres nedefra. Man begynder altså med det nederste punkt i den menu, som skal vises længst til højre på skærmen. Man kan dog godt deklarere alle IntuiText-strukturerne først.

Boks 2 indeholder en deklaration af et (meget lille) menusystem. Læg mærke til variabel-navnene. I en så kompliceret struktur, er det vigtigt, at vælge navne, som letter oversigten.

Boks 1: Menuen i programmet

```
main() {
    struct Screen *Skaerm;
    struct Window *Vindue;
    IntuitionBase=(struct< IntuitionBase *)OpenLibrary("Intuition.library",33);
    if(IntuitionBase==NULL)exit(1);
    Skaerm=(struct Screen *)OpenScreen(&NySkaerm);
    if(Skaerm==NULL)exit(2);
    NytVindue,Screen=Skaerm;
    Vindue=(struct Window *)OpenWindow(&NytVindue);
    if(Vindue==NULL)exit(3);
    SetMenuStrip(Vindue,&menu_1);
    /* Her foregår selve programmet */
    ClearMenuStrip(Vindue);
    CloseWindow(Vindue);
    CloseScreen(Skaerm);
    CloseLibrary(IntuitionBase);
}
```

Boks 2: Deklaration af en lille menu

```
struct IntuiText text_1_1 = {1,2,JAM1,3,3,NULL,"New",NULL};
struct IntuiText text_1_2 = {1,2,JAM1,3,3,NULL,"Open...",NULL};
struct IntuiText text_1_4 = {1,2,JAM1,3,3,NULL,"Save",NULL};
struct IntuiText text_2_1 = {1,2,JAM1,3,3,NULL,"Cut",NULL};
struct IntuiText text_2_2 = {1,2,JAM1,3,3,NULL,"Paste",NULL};
struct IntuiText linie = {1,2,JAM1,3,3,NULL,"-----",NULL};
struct MenuItem menu_1_4 = {NULL,0,34,120,12,COMMSEQITEMTEXT,ITEMENABLEDIHIGHCOMP,0,&text_1_4,NUL,83,NULL,0};
struct MenuItem menu_1_3 = {&menu_1_4,0,26,120,8,ITEMTEXT,0,&linie,NULL,0,NULL,0};
struct MenuItem menu_1_2 = {&menu_1_3,0,14,120,12,COMMSEQITEMTEXT,ITEMENABLEDIHIGHCOMP,0,&text_1_1,NULL,79,NULL,0};
struct MenuItem menu_1_1 = {&menu_1_2,0,2,120,12,COMMSEQITEMTEXT,ITEMENABLEDIHIGHCOMP,0,&text_1_1,NULL,78,NULL,0};
struct MenuItem menu_2_2 = {NULL,0,14,120,12,COMMSEQITEMTEXT,ITEMENABLEDIHIGHCOMP,0,&text_2_2,NUL,67,NULL,0};
struct MenuItem menu_2_1 = {&menu_2_2,0,2,120,12,COMMSEQITEMTEXT,ITEMENABLEDIHIGHCOMP,0,&text_2_1,NULL,88,NULL,0};
struct Menu menu_2 = {NULL,100,0,100,10,MENUENABLED,"Edit",&menu_2_1,0,0,0,0};
struct Menu menu_1 = {&menu_2,0,0,100,10,MENUENABLED,"Project",&menu_1_1,0,0,0,0};
```


Menu-strukturen

Denne struktur beskriver et punkt i hovedmenuen, og skaber forbindelse til en menu. Strukturen ser således ud:

```
struct Menu{
  struct Menu *NextMenu;
  WORD LeftEdge, TopEdge;
  WORD Width, Height;
  UWORD Flags;
  BYTE *MenuName;
  struct MenuItem *FirstItem;
  WORD JazzX, JazzY, BeatX, BeatY;
};
```

Første element er en pointer til næste Menu-struktur. D.v.s. menuen til højre for denne her. Så følger størrelsen og placeringen af den firkant i menulinjen, hvor menuens titel skal stå.

Flags kan kun være NULL eller MenuENABLED. Ved NULL er menuen deaktiveret. Så har vi en pointer til den tekst, som skal vises i menulinjen og en pointer til første punkt i menuen. De fire sidste elementer bruges kun internt af intuition.

MenuItem-strukturen

Hermed defineres et punkt i en menu eller undermenu:

```
struct MenuItem{
  struct MenuItem *NextItem;
  WORD LeftEdge, TopEdge;
  WORD Width, Height;
  UWORD Flags;
  LONG MutualExclude;
  APTR ItemFill;
  APTR SelectFill;
  BYTE Command;
  struct MenuItem *SubItem;
  UWORD NextSelect;
};
```

De første elementer svarer helt til de tilsvarende i Menu-strukturen. Der er dog flere mulige flag. I eksemplet i Boks 2 har vi brugt følgende:

ITEMTEXT betyder, at ItemFill peger på en IntuiText-struktur. Er dette flag ikke sat peges på en Image-struktur, og i punktet vises et billede.

COMMSEQ betyder, at denne funktion også kan vælges med tastaturet. Elementet Command indeholder så en ascii-værdi. Ved menu_1_1 har Command f.eks. værdien 78, det er ascii-værdien for N. Det betyder, at dette punkt også kan vælges direkte med tastekombinationen højre Amiga-N, hvilket også vises i menuen.

HIGHCOMP betyder endelig, at punktet vises med omvendte farver, når musens pil er over det. Man kunne istedet angive HIGHBOX. Så markeres et valgt punkt med en ramme. Endelig kan man angive HIGHIMAGE. Så erstattes et valgt punkt af det, som elementet SelectFill peger på.

Interessant er også elementet SubItem. Det er en pointer til det første element i en undermenu.

Menu-systemet kan dermed udbygges (næsten) i det uendelige. Men husk, at det hele skal kunne være på skærmen, og brugeren skal også helst kunne finde rundt.

IntuiText-strukturen

Når flaget ITEMTEXT er sat, peger ItemFill på en IntuiText-struktur, som ser således ud:

```
struct IntuiText{
  UBYTE FrontPen, BackPen;
  UBYTE DrawMode;
  WORD LeftEdge, TopEdge;
  struct TextAttr *TextFont;
  UBYTE *Text;
  struct IntuiText *NextText;
};
```

FrontPen og BackPen angiver tekstens for- og baggrundsfarve. LeftEdge og TopEdge betegner dens startposition i forhold til menupunktet. Med TextFont kan man vælge en bestemt skriftart. Sættes den til NULL, bruges screen'ens standardskriftart. Text er endelig en pointer til selve teksten.

Programretningslinier

Så meget om teknikken. Til sidst en smule om indholdet. Som omtalt i nr 7/8 har Commodore udgivet en bog med retningslinier for Amiga-programmer: "Amiga User Interface Style Guide".

Heri findes bl.a. bestemmelser for menueteksterne. F.eks. skal den første menu have overskriften "Project", og indeholde filfunktioner. Selvfølgelig behøver man ikke overholde denne standard; men som programmør bør man i det mindste kende den, så man ved hvornår og hvorfor man bryder den. Eksemplet i boks 2 er lavet i henhold til denne standard; men indeholder kun øverste del af menuen.

Intuition-kursus:

Lektion 1: Libraries
Lektion 2: Screens
Lektion 3: Vinduer
Lektion 4: Menuer
Lektion 5: Gadgets
Lektion 6: Intuition-messages

Rettelse:

Som nævnt i første lektion er alle eksempler i dette kursus lavet og afprøvet med DICE-Compilieren. Jesper Kehlet har nu gjort mig opmærksom på, at de ikke kører korrekt med de kommercielle compilere.

Problemet er at de kræver bestemte navne for de variable, der bruges som resultat for OpenLibrary. For intuition, graphic og dos library skal de hedde henholdsvis IntuitionBase, GfxBase og DOSBase.

Månedens abonnements-vindere!

Lars Andersen i Nyborg jubler! Han er nemlig den heldige vinder af et gavekort på kr. 5000,- i vores fantastiske præmie-udtrækning FOR ABONNENTER! Se også straks, om DU har vundet!

Hele Nyborg står i disse dage på den anden side - Lars Andersen, der bor på Bøjdensvej i Nyborg, er nemlig denne måneds heldige abonnent!

Husk: for at deltage SKAL du være helårsabonnent! Er du det deltager du til gengæld helt automatisk hver måned i vores præmieudtrækning - se ellers annonceret andetsteds her i bladet.

Elsker at spille

Lars er tidligere Commodore 64-freak (med båndstation!), der ligesom os andre så lyset, og investerede i en Amiga+, engang i 1990. Lars, der er 13 år og går i 7. klasse, er inkarneret spillere, og bruger det meste af sin tid med et rigtigt godt spil. Krigsspil er i høj kurs, ligesom han holder meget af kørselspil som f.eks. Test Drive 3 og Stunt Car Racer.

Lars spiller for det meste alene, men der bliver da også plads til et spil eller to med en ven. Det eneste han har at udsætte på sin Amiga+ er, at det tilsyneladende ikke er alle spil, man kan spille på en '+'. Men de spil, der så er, bliver til gengæld spillet grundigt.

Så bladet hos en ven

Det var faktisk ved et tilfælde, at Lars Andersen blev abonnent på DNC. "Jeg så bladet hos en ven, og det så jo bare rigtig godt ud!". Herefter skyndte Lars sig hen på posthuset, og tegnede et helårs-abonnement.

Om det kunne jo betale sig. Så nu sidder Lars hver måned og læser bladet med den største fornøjelse. Secret Service er en af favoritterne, der har hjulpet Lars gennem mange spil. Derudover bliver Mailbox og Gameplay også studeret nøje.

For kr. 5000,- spil!

Hvis det stod til Lars selv, skulle hele gavekortet bruges til spil, men efter nærmere betænkning (og forældrenes tilstedeværelse) kom Lars frem til, at et ekstra diskdrive også ville være en god ting, ligesom en printer også kunne bruges.

Da Lars samtidigt gerne ville have gavekortet til et firma i nærheden, faldt valget på Alcotini og deres nye butik i Odense.

Tillykke til Lars Andersen i Nyborg - hvem bliver den heldige i næste måned - DIG måske...?



Sidste måneds vinder af førstepræmien kr. 5000,-: Hans Kristian Pedersen. Gavekortet blev spenderet på ScaTeam, der ligger i Århus.

Præmie-listen:

Således er præmierne fordelt i denne måned:

1. præmien, kr. 5000: Lars Andersen, Bøjdensvej 18, 5800 Nyborg
2. præmien, kr. 1000: Allan Bendt, GI, Køge Landevej 610, 2660 Brøndby Str.
3. præmien, kr. 1000: Flemming Jensen, Thor Langes Alle 81, 2660 Søborg

Følgenes 50 har vundet 1. stk. "Top Secret":

Ann Charlotte Nydam, Albertslund, Kim Watz, Juelsminde, Mikkel Kanig, København S, Henning Sørensen, Slagelse, Morten Jensen, Regstrup, Peter G. Andersen, Mundelstrup, K. Clausen, Østykke, Ove Bertelsen, Almind, Ruth Glimbæk, Tastrup, Henrik Pedersen, Hals, Brian Christensen, Horsens, Ib Olsen, Viborg, Johnny Andersen, Roskilde, Martin Jørgensen, Helsingør, Jesper Kjør, Fåborg, Ole Humlum, Roskilde, Rene Gyldenvang, Nykøbing Sj., Ivan Thøgersen, Sønder Omme, Finn Christensen, Støvring, Robert Jensen, Vardø, Jan-Karl B. Jensen, Fredericia, Ulf Møller, Torben Jelert, Løgstør, Lasse A. Jensen, Birkerød, Per Tander, Gudme, Erik V. Christensen, Nikolaj Blom, København Ø, Thomas Møller, Karlslunde, Dan Rudi Jensen, Nyborg, Ove Christensen, Dragør, Jesper Sommer, Bjerritslev, Thomas Rasmussen, Bagsvaerd, Per Nielsen, Hvidovre, Andreas Andersson, Harplinge, Sverige, Tommy Kristensen, Herning, Peter Blume, Svendborg, Keld Rasmussen, Odense M., Bjarke Olesen, Silkeborg, Lars K. Larsen, Hanzholm, Martin Sørensen, Skive, Erik Gottlieb, Stenløse, Gert Meyer, Lunderskov, Lasse Stevns, Rødovre, Christine Hansen, Skovlunde, Per K. Dahl, Birkerød, Egon Weber, Odense SV, Christian Lucas, Vedbæk, Glen Nielsen, Hvidovre, Anders Houborg, Kolding, Jakob Larsen, Fredensborg.

OBS! ALLE VINDERE HAR FÅET DIREKTE BESKED!

ENDNU ET INTERACTIVISION PROGRAM !



INTERTALK™ : starten på en ny generation af kommunikations-software.

INTERTALK™ : udnytter de nyeste opdagelser inden for brugervenlighed og funktioner, mens alle konkurrenterne bliver løbet agterud.

INTERTALK™ : et hurtigt og stabilt kommunikations-program med nye avancerede funktioner.

INTERTALK™ : et professionelt produkt, som både amatører og øvede brugere kan få glæde af. Alt præsenteres nemt og overskueligt, og man er igang efter få minutters øvelse.

Hvad kan INTERTALK™ ?

Ideen med datakommunikation, er at forbinde computere gennem telefon-nettet. Allerede i dag er der over hele verden, spredt overordentlig mange computere indeholdende informationer, der er frit tilgængelige for andre computere.

Med **INTERTALK™** og et modem (kommunikations-enhed til computeren), er det muligt at kontakte disse andre computere, eller evt. kontakte bekendtes computere. En hel ny verden åbner sig

med **INTERTALK™**. Mange mennesker udveksler i dag breve og programmer gennem computeren og telefon-nettet.

INTERTALK™ Facts :

- Danske skærmttekster og manual
- Brugerdefinerbart skærmlayout
- Lynhurtig skærmopdatering
- Interaktiv grafisk brugerflade
- ANSI grafik
- Superhurtig kommunikation



- Understøtter alle kendte protokoller
- Brugerdefinerbare funktions taster
- Ikon- og informationsbar
- Klip og indsæt i Capture fil
- Telefonbog
- Brugerdefinerbare program tekster
- Kvik menu
- Specialdesign af modemopsætning

INTERTALK™ er ikke alene ...

Et stykke software er ikke brugbart, hvis det ikke er kompatibelt med de gængse markedsstandarder. Derfor kommunikerer **INTERTALK™** naturligvis med de fleste andre kommunikations-programmer, men vigtigst af alt kan **INTERTALK™** sende og modtage data til dens søster-programmer; **INTERWORD™**, **INTERSPREAD™** og **INTERBASE™**. Disse programmer er

ligesom **INTERTALK™** dansk udviklede. Programmerne er produceret for at skabe en succesrig software-serie, der henvender sig til både begynderen og den øvede bruger.

Anbefalet hardware :

INTERTALK™ virker på selv den mindste Amiga 500 med 512Kb RAM, men selvfølgelig kan både Amiga 600, 1000, 2000 og 3000 også anvendes.

INTERTALK™ kommer virkelig til sin ret, hvis en harddisk er tilsluttet computeren.

INTERTALK™ kræver Kickstart og Workbench 1.3 eller 2.0 eller en endnu senere version.

INTERTALK™ er et ægte multitasking program, og kan afvikles samtidigt med andre programmer.



OBS : Foreningen SAPU (Sammenslutningen af Amiga Program Udbydere), gør opmærksom på at det er ulovligt at distribuere illegale kopier af kommercielt software, via telefon-nettet og databaser.

INTERTALK™ er ikke udviklet med ulovlig piratkopiering for øje. Tak!

INTERTALK™

Navnene **INTERTALK™**, **INTERWORD™**, **INTERSPREAD™**, **INTERBASE™** samt Interactivision logoet er varemærker tilhørende Interactivision ApS.

Navnene Amiga, Kickstart og Workbench er varemærker tilhørende Commodore Business Machines, Inc.

ANSI betyder American National Standards Institute.

Vejl. udsalgspris incl. moms :

495,-

Interactivision ApS.
Hovedgaardsvej 4
DK-8600 Silkeborg

INTERACTIVISION

Musik Nonstop



Læsernes musikalske Amiga-spørgsmål bliver besvaret af vores musikekspert.

Ved Gert Sørensen

Perfect Sound og Sonix formatkonflikt

Jeg købte i sin tid et musikprogram, der hedder SONIX, og siden købte jeg PERFECT SOUND, som man kan danne instrumenter på. Nu er problemet for mig, at når jeg har dannet et instrument i 5 oktaver, og vil have det savet ind på SONIX, så kommer der ikke noget på disketten. Har I mulighed for at forklare dette fænomen?

Ole Brohus
Præstegårdsvej 9
6070 Christiansfeld

Musikprogrammet SONIX arbejder med samples i "Sonix-format", der skal saves under "Instrument" i programmet. Da Perfect Sound arbejder i IFF-format, kan SONIX ikke læse dine IFF-samples. Løsningen for dig vil være at finde et af de mange sampler-programmer der kan save i Sonix-format (f.eks. Audiomaster eller Digital Sound Studio) eller finde et program der "oversætter" fra IFF-format til Sonix-format.

Venlig hilsen Gert Sørensen

Kawai K4 og Dr. T. MIDI-problemer.

Efter at have læst indholdsfortegnelsen i DNC nr. 7/8, hvor der står noget om MUSIC NONSTOP på side 63, blev jeg vildt lykkelig! Men der var ikke noget på denne side (eller i resten af bladet) om det...OK, så der må være sket en fejl...men er det en fast side der kommer i fremtiden ???

Jeg er den lykkelige ejer (?) af 1 stk. Amiga 500 og 1 stk. Kawai K4, som jeg prøver at få til at køre sammen. Til dette formål benytter jeg den vist nok ultimati-

ve sequencer: "KCS 3.5 level II".

Så vidt jeg kan se, skulle udstyret være i orden, MEN - alligevel fungerer det ikke. Det er ligesom at computeren ikke kan følge med. Nogle noder bliver sprunget over, andre "klikker". Hastigheden er heller ikke helt stabil. Hvis jeg kører 2 identiske sequences samtidigt, kan man høre at de svinger i hastigheden i forhold til hinanden (ikke ret meget, højst brøkdele af sekunder). Problemet afhjælpes tildels ved brug af "Raise Priority" i menuen (ikke beskrevet særligt godt i manualen, så jeg er faktisk ikke helt 100 på hvad det er). Det hjælper godt nok ikke på "klikkerne" fra tonerne (især korte hurtige baslyde, som sagtens kan spilles hurtigt efter hinanden på synth, men går helt galt i sequence-ten).

Jeg mener jeg har prøvet ALT. Men er der nogle skjulte parametre i KCS, som kan have indflydelse? Kan computerens transmission gennem serielporten svinge meget lidt? HJÆP! HJÆP! HJÆP!
Klaus Jørgensen
Svalevænget 10
4130 Viby Sj.

Music Nonstop er en (eller flere) side(r), som kommer i det omfang, der er interesse, og dermed breve fra Jer læsere.

Dit udstyr er i orden kvalitetsmæssigt, (jeg bruger bl.a. selv samme udstyr), så dit problem kan enten ligge i fejlbetjening eller i at du overskrider polyfonien på Kawai K4. Amigaen, dens serielle port og KCS kan sagtens følge med. Kawai K4 kan ialt afspille 16 toner + trommer. Jeg går ud fra at du har sat din K4 på lokal off, ellers mister du allerede her noget af polyfoni-

en. Husk at stille KCS på midthru (i KCS-sprog: merge) så du kan høre det du indspiller. Du skriver ikke noget om din indspilningsproces, men jeg går ud fra, at du indspiller i multi-mode på K4, for at få den fulde multimediale udnyttelse af instrumentet.

Mht. svingninger i hastigheden: hvis du bruger forskellige lyde på de to ens sequencer, vil disse lydes attack-tid givetvis være forskellige, og derved give den svingning i hastigheden, som du kan høre - er lydene derimod identiske, skylden afvigelsen sikkert forskellig effekt på lydene. Er der stadigvæk hak i musikken, kan det skyldes, at du bruger layers og indspiller af flere gange på den samme MIDI-kanal, og så er det nødvendigt/klogt at editere control chance væk (note off). Hvis du i en sekvens ikke har brug for modulationshjulet og/eller sustain pedal, kan du filtrere disse control changes fra på K4'erens system send, og derved undgå mange ubehageligheder ved overdubs. Ønsker du yderligere forklaringer, er du velkommen til at skrive igen, men så skal du oplyse nøjagtigt hvordan du arbejder med Amigaen, Kawai K4 og K.C.S.

Venlig hilsen Gert Sørensen.

Samplingstider

Jeg har haft en sampler til min Amiga i et halv års tid, og vil gerne igang med at lave nogle house/techno numre.

1. Hvilket program vil du anbefale, hvis man mener det lidt seriøst og ikke kun til leg. Kan man nøjes med Audiomaster IV, eller skal man have fat i noget i stil med Dr.T's KCS-Sequencer eller noget helt andet.

2. I det program jeg har brugt hidtil, kan jeg kun lave en sample på 4 sek., skyldes det at jeg kun har 1 MB ram, eller er det programmet eller begge dele?

3. Hvor meget ram skal jeg have for at lave en sample på 20 sek.? 4. Hvordan kan man skille en sample ad, så man kan få sangen og ikke musikken i baggrunden? Det var alt for denne gang.

Med venlig hilsen fra den hoppende house-freak,
Jesper Petersen
Østergården 40, 3. sal T.H.
2635 Ishøj.

1. Hvis du vil bruge Amigaens egne lyde til at lave din musik med, kan jeg anbefale octamed og/eller Dr.T's K.C.S. sequencerprogram.

2. Det skyldes ikke din ramkapacitet i Amigaen - hvis det er et godt samplerprogram du arbejder med, skal du blot ind-

stille et parameter for samplingstiden, så kan du lave meget længere samples end 4 sek.

3) Det afhænger af samplingsraten, men du burde have ram nok til 30-40 sekunders samplingstid (også afhængig af hvor meget dit program optager af ram-pladsen).

4. Du kan ikke skille sang og musik totalt ad i en sample, men du kan med en equalizer dæmpe forskellige toneområder og derved ændre lydbilledet.

Audio Engineer Plus sampler.

Jeg har hørt, at Audio Engineer Plus samplern skulle være en af de bedste samplere til Amigaen. Spørgsmål: er den virkelig så god, som jeg har hørt den skulle være, og er den bedre end min Smartso-und sampler? Jeg bruger for det meste programmer som Noise- og Protracker og Audiomaster III. Hvis ja, hvor meget koster den og hvor kan jeg købe den.

Stefan Højrup
Espergærde

Det er helt rigtig at Audio Engineer Plus har fået høje karakterer i diverse tests. Det er desværre ikke lykkedes mig at finde en dansk importør/forhandler af samplern - du kan evt. kontakte det engelske firma HB Marketing LTD på tlf. 00944-0753686000 for nærmere oplysninger.

AMIGA MUSIKBREVKASSE
Har du spørgsmål vedr. Amiga musik-software og/eller hardware, så skriv til Det Nye COMputers musikbrevkasse. Her vil musikeksperten Gert Sørensen være dig behjælpelig.
Skriv til:
Det Nye COMputer
St. Kongensgade 72
1264 København K
Mærket
"Music-Nonstop"



VOLD, SEX - OG CDTV!

De fleste mennesker lider under den opfattelse, at alle computerspil er lavet efter "Mario-modellen" (altså for nuttede Nintendo-nørder). De har tydeligvis aldrig hørt om On-line! Firmaet er heller ikke særlig stort, og det har kun eksisteret i et par år. Deres hovedkvarter er så anonymt, at selv ikke dørtелефonen råber, hvem der gemmer sig bag facaden.

"Vi får så sjældent besøg," forklarer Clement Chambers, der er manden bag dette usædvanlige foretagende.

Jeg møder ham i et stort, lyst rum, der mest af alt minder om en dagligstue - komplet med åben pejs, sofahjørne og masser af grønne planter. Et par reoler i det ene hjørne rummer stereoanlæg, bøger, videobånd... og en CDTV.

Blodig fortid

Clement Chambers er ikke nogen typisk direktør. Han siger hvad han mener. Men der er også ting, han helst ikke vil tale om. Herunder CRLs undergang.

"Det er længe siden nu... Helt ærligt, da CRL gik fallit, var det sådan et blodbad, og jeg prøver stadig på at glemme det." CRL gik ned med flaget for snart tre år siden efter en lang retsæg.

"CRL døde ikke - vi blev begravet," siger han og ligner en lille dreng, hvis yndlings-legetøj lige er blevet taget fra ham. Men CRLs fortid er blodig i mere end en forstand. Det vil en del gamle C64-ejere - navnlig dem, der interesserer sig for adventurespil - kunne tale med om. Det gamle firma nåede at prente sig ind i alle eventyreres bevidsthed med spil som Dracula, Frankenstein og Wolfman.

Dracula var samtidig det første computerspil, der blev udsat for censur. I England forbød myndighederne spillet for børn under 18 år. Altsammen fordi det var fyldt til randen med afrevne lemmer, afhuggede hoveder og blod i spandevise.

Mario er til grin

Straks efter CRLs fald, i 1990, stiftede Clement Chambers On-

Nutidens spillefreaks forlanger vold, sex og kompromisløs realisme. Så det skal de have. I hvert fald hvis det står til On-line - et lille kontroversielt softwarehus, der agter at oversvømme markedet med saftige CDTV-programmer.

Af Søren Bang Hansen



Clement Chambers, On-lines direktør, fremviser her stolt sit firmas nyeste produkt - Air Warrior.

Line. Det var før CDTV'ens tid, men allerede på dette tidlige tidspunkt lå det fast, at firmaet skulle specialisere sig i at udgive programmer på Compact Disc.

"En af de vigtigste grunde til, at vi valgte at koncentrere os om CD'erne, var, at de er meget svære at piratkopiere. Hertil kommer, at ingen andre firmaer på daværende tidspunkt udviklede CD-programmer, og da vi på forhånd havde en del ekspertise inden for dette felt, var det bare et spørgsmål om at gå igang," fortæller Clement Chambers. "Vi var faktisk det første europæiske firma, der fik fingrene i den tidligste udviklingskopi af CDTV'en. Vi opbevarede den på vores Amiga-harddisk!"

Deres første CDTV-spil hed Psycho Killer, og med denne titel

stod det klart, at Clement Chambers' nye firma var mindst lige så kontroversielt som hans foregående!

Før Psycho Killer er, ligesom Dracula, et blodigt spil, der gør noget, som næsten ingen andre computerspil gør/tør: Det tager sig selv alvorligt. Som faste DNC-læsere allerede ved, er dette spil lidt af en oplevelse. Du jages af en forrykt morder, og hvert sekund tæller.

"Her i firmaet deler vi alle andre menneskers interesse for vold og sex. Det er helt naturligt. Jeg ved da godt, at det er usædvanligt i computerbranchen. Man ser ikke ret mange spil, der forsøger at gengive disse ting på en realistisk måde. Men i andre dele af underholdningsindustrien, i film og bøger for eksempel, er det jo helt

naturligt, at man beskæftiger sig med den slags. Så hvorfor ikke i spil?", siger altså Clement Chambers.

Psycho Killer II

On-line arbejder i øjeblikket på fortsættelsen til Psycho Killer, og et firma har allerede nægtet at medvirke i markedsføringen, fordi spillet er så voldeligt, at de ikke ønsker at blive forbundet med det.

Clement Chambers har ikke megen sympati for den holdning: "Problemet er, at de fleste firmaer i denne branche mangler mod. Der er en udpræget angst for at prøve noget nyt. I stedet for at eksperimentere med helt nye former for computer-underholdning, skabe nye markeder og flytte grænserne for, hvad der kan lade sig gøre, så koncentrerer de fleste firmaer sig om at kvæne de samme evindelige spil ud - blot med flere levels."

Psycho Killer II handler om to clairvoyante detektivers efterforskning af en række uhyggelige mord. Du spiller rollen som den ene af de to detektiver, og eftersom din kollega dør ret tidligt i spillet, bliver du hurtigt smidt ud på dybt vand. Meget tyder på, at de mystiske mord er begået af den samme psykotiske masse-morder, der også huserede i det første spil, og din opgave er at finde ham, før han finder dig...

Clement Chambers vil ikke røbe, præcis hvilke volds-scener, der har fået folk til at reagere, men han indrømmer da, at "folk bliver stukket ned," og at der "forekommer en del kampscener i spillet." Bortset fra det ønsker han ikke at gå i detaljer.

Det mest bemærkelsesværdige ved Psycho Killer 2 er imidlertid ikke volds-scenerne. Spillet ser nemlig ud til at blive den første CDTV-titel, der indeholder "full-motion-video" (altså ægte levende billeder - "som i fjernsynet"). Clement Chambers påstår nemlig hårdnakket, at det er lykkedes at opnå denne effekt, på trods af at det er en umulighed - officielt altså.

Spillet viser 14 billeder i sekun-

det, hvilket skulle være tilstrækkeligt til, at det menneskelige øje opfatter de mange enkelt-billeder som levende "film". Den ægte tv-standard for FMV er ganske vist 25 billeder i sekundet, men mange tegnefilm er helt nede på 12 billeder i sekundet.

Psycho Killer er On-lines største sællert til dato. Indtil videre der er solgt over 10.000 eksemplarer, hvilket, hvis det altså er sandt, er sensationelt i betragtning af, at der kun menes at være solgt omkring 50.000 CDTV'er i Europa (altså skulle hver femte CDTV-ejer have Psycho Killer stående på reolen!).

CDTV-versionen af Psycho Killer 2 skulle være ude til september.

Let's talk about SEX!...

Kan man f.eks. forestille sig et interaktivt CDTV-spil, hvis indhold var hardcore pornografi?

"Det har vi ikke umiddelbart nogle planer om. Vi har nemlig ikke tilstrækkelig ekspertise på det felt," svarer Clement Chambers uden at fortrække en mine.

Men alligevel udgiver On-Line snart "The Virtual Guide to Sex!" Clement Chambers ville ikke sige andet, end at det er en sex manual. Her kan du altså hente råd og vejledning om alt fra kønssygdomme og kondommontering til nye erotiske stillinger. Programmet er illustreret, og adskiller sig fra det store udbud af selvhjælps-litteratur ved, at det naturligvis er interaktivt...

The Virtual Guide to Sex udgives til september - om de britiske censorer vil.

Et program bliver til

On-Line er usædvanligt decentral. Alle On-lines medarbejdere arbejder fra deres egne hjem eller kontorer. Chaos in Andromeda blev f.eks. udviklet i Århus! Først til allersidst, når alle trådene skal samles, bliver der brug for hovedkvarteret.

Når folk henvender sig til Clement Chambers med en ide til et program, starter han altid med at stille dem spørgsmålet: "Hvor får du materialet fra?". Og så hjælper det ikke, hvis folk bare siger: "Jamen, jeg har altså denne her revolutionerende ide til et spil. Det handler om en gut, der bor på Mars. Han har mistet sin hukommelse, og etc. etc...."

"Vi har ganske enkelt ikke ressource til at lave en 'Total Recall' med alt hvad det indebærer af kulisser og special effects," forklarer Clement Chambers. "Programmeringen er aldrig noget problem. Det afgørende er, om vi har let og billig adgang til råmateriale - altså billeder, lyd og tekst."



De første billeder fra Psycho Killer II oser langt væk af en drømmegigant atmosfære.

For nyligt blev On-line kontakttet af en af Englands førende flyveinstruktører. Han havde fået en ide til et interaktivt program, der skulle lære folk at flyve. Råmateriale var ikke noget problem i dette tilfælde, for instruktøren havde sit eget fly. Det var altså blot et spørgsmål om at hyre en fotograf og tage ham med op at flyve et par gange, for derefter at skille flyet ad og lade

ham fotografere de forskellige reservedele, og hvad der nu ellers skulle bruges

i

undervisningsprogrammet. Sådan et projekt er Clement Chambers altid parat til at bakke op om, og resultatet kan bedømmes til næste påske, hvor Learn to Fly udkommer til CDTV.

Selve programmeringen spiller en uendelig lille rolle i hele denne proces. Hvis det for eksempel har taget et år at indsamle og bearbejde al materialet, så vil arbejdet med at kode det hele sammen typisk tage et par uger.

On-lines produkter er nemlig kendetegnet ved, at de for 98 procent vedkommende består af rå data. Derfor er de også meget nemme at konvertere.

Dårlig software

CDTV'en er på mange måder en spændende maskine, men de programmer, der er udgivet til den, er simpelthen for dårlige.

Fleere af de spil, jeg kritiserede i "En weekend med CDTV" (DNC /92), var produceret af On-line.

Hvordan vil On-Line så selv karakterisere de programmer, der indtil nu er udgivet til CDTV'en?

"Det kommer helt an på, hvilke forventninger du har," svarede han. "Hvis du bare vil have Amiga-spil med bedre lyd og flere levels, så er kvaliteten god nok. Hvis det derimod er interaktive film, du går efter, så er kvaliteten meget lav."

Og da det som bekendt er sidstnævnte kategori, On-line har valgt at satse på, kan det kun betyde, at firmaet selv erkender, at det nuværende programudbud er alt andet end imponerende. Dette bekræftes af Clement Chambers.

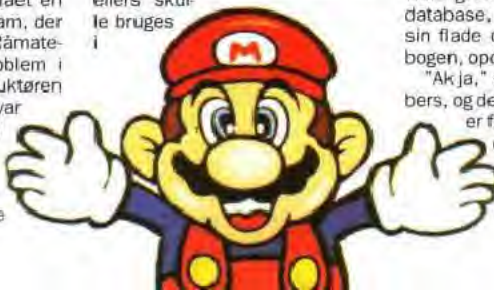
"Der findes vel cirka 50 titler til CDTV'en. Højest et dusin af disse kan betegnes som gode, og blandt dem har vi vel lavet en fire stykker."

Da jeg bad ham sætte navne på, blev han endnu mere forsigtig:

"Tjæee... I virkeligheden er der måske nok endnu færre gode programmer på markedet end det."

Og så kunne jeg ikke udskyde det længere. Tiden var kommet, hvor jeg måtte fortælle Mr. Chambers, hvad jeg mente om hans spil. Jeg startede med Hound of the Baskervilles, som er et af de mest skuffende CDTV-programmer, jeg har set. Programmet er præsenteret som et spændende Sherlock Holmes eventyr, men i virkeligheden er det blot en tør database, hvor man kan sidde på sin flade og læse en afskrift af bogen, opdelt i forskellige afsnit.

"Ak ja," sukker Clement Chambers, og det er tydeligt, at det ikke er første gang, han møder den kritik. "Hvor er det dog svært at blive rost af jer anmeldere! Hound of the





Uhyggen breder sig... Og hvis du synes grafikken er skræmmende her, så vent til den bevæger sig - i Full Motion Video!

Baskervilles fik elendige anmeldelser, også i de engelske spilleblade. Problemet er bare, at det slet ikke er et spil, snarere en interaktiv bog. Og det er åbenbart noget af det værste man kan sende til en spil anmelder. De reagerede allesammen som om, vi havde foræret dem en kogebog i julegave! Verden er fuld af computerfolk, men det er ikke dem vi henvender os til med et produkt som det her."

Lævrigt er der ikke meget der tyder på, at On-line har lyttet til anmeldernes kritik. For til oktober udkommer det andet spil (bog?...) i Sherlock Holmes serien, nemlig Sign of Four, der er opbygget på præcis samme måde som Hound of the Baskervilles.

Så jeg slugte min indvending om, at interaktive bøger er en død sild, fordi papir altid vil være bedre egnet til det formål, og at man hellere burde koncentrere sig om at lave ægte interaktiv underholdning med fremadskridende handling, og gik i stedet videre til et andet af On-lines programmer, som jeg personligt altid har fundet temmelig latterlig.

Titlen er Women in Motion og programmet er ganske enkelt en række korte animationer, baseret på ældgamle fotografier af halvnøgne kvinder, der vasker sig, klæder sig på, danser og så videre. Igen lagde jeg forsigtigt ud:

"Det der Women in Motion program... Har I solgt mange af dem?"

"Ja," lød det overraskende svar, "vi solgte omkring 5000 kopier. Programmet er alle tiders for folk, der er interesseret i animation, kunst eller fotografi. Og så kan man jo bruge kvinderne i sine egne animationer."

Nå ja, selvfølgelig...

Men der er åbenbart økonomi i at udgive den slags "snævre"

programmer, for On-line har allerede sendt en fortsættelse på markedet. Den hedder Animals in Motion, og også her er alt ved det gamle, bortset fra at kvinderne jo altså nu er erstattet med grise, hunde og heste, hvilket naturligvis - i mine øjne - med et slag fjerner enhver eksistensberettigelse, dette program eventuelt måtte have haft.

Men endnu værre bliver det da til efteråret, hvor det tredje program i denne bizarre serie dukker op til CDTV. Mine damer og herrer (nok mest førstnævnte)... glæd jer til: Men in Motion!

Bedre ting i vente?

Der har været talt og skrevet meget gennem de sidste måneder om en såkaldt "2. generation" af software, der angiveligt skulle være på vej til CDTV. Og det er utvivlsomt rigtigt, at hvis der ikke snart dukker nogle programmer op, som virkelig viser CDTV'ens potentiale, så ser det sort ud for Commodores multimedia-maskine.

Psycho Killer II kunne være et sådant program, men det er naturligvis umuligt at sige med sikkerhed på nuværende tids-

punkt. Clément Chambers peger selv på et andet Sherlock Holmes program, udgivet af amerikanske Mindscape, som han absolut mener hører hjemme i 2. generation. Jeg har ikke selv set programmet, men det er da under alle omstændigheder rart at vide, at On-line trods alt ikke er de eneste, der tager CDTV'en alvorligt.

For hvis flere firmaer, ligesom On-line, ville investere tid og kræfter i at sprænge grænserne (på godt og ondt) for det normale, det afprøvede og det velkendte, så ville det for alvor blive spænd-



AIR WARRIOR

Selvom On-line specialiserer sig i programmer på CD, så har de ikke sagt helt farvel til den gamle floppy. Deres allersideneste udgivelse er faktisk en flysimulator, der udgives til bl.a. Amiga og PC.

Og det her er da også en ganske udmærket flysimulator med alt hvad det indebærer af flot grafik, valgmuligheder, autencitet og kompleksitet. Men alt det er i virkeligheden underordnet i denne forbindelse. Det nye og spændende er, at Air Warrior indeholder en helt ny dimension, idet det er muligt at spille programmet over modem.

Det foregår ved, at du ringer til On-lines centrale computer. Forhåbentlig er der andre, rundt om i verden, der har fået samme gode ide, og det betyder så, at du kan flyve rundt i et lufttrum, hvor det virker med fly, der styres af de færdigste piloter man kan tænke sig - rigtige, levende mennesker!

Og ikke alene kan man skyde hinanden ned, man kan også sende radiobesked til hinanden. På den måde åbner der sig en række fascinerende muligheder for at indgå mere eller mindre midlertidige alliancer, aftale strategier - eller måske bare smide fornærmelser i hovedet på hinanden.

Hvordan kan det lade sig gøre?

Den grafiske opdatering er ikke noget problem. Dette er en flysimulator i sin egen ret, og det betyder, at alle grafiske funktioner udføres af terminalen - altså af din egen computer. Computeren i On-lines kontor fungerer nærmest som en slags "dommer", der holder styr på, hvor flyene befinder sig i forhold til hinanden, hvem der har skudt hvem ned - og så videre.

Clement Chambers oplyser, at det fra 1. august vil være muligt at ringe til et nummer i Danmark, hvorfra man så vil blive stillet op til firmaets computer i London. Det er noget dyrere end et lokalt opkald, men stadigvæk billigere end alternative multi-user spil, som man finder på diverse databaser.

Lignende telefonnumre vil blive oprettet i andre europæiske lande, og ikke alene kan du spille mod folk fra andre nationaliteter - det er også underordnet hvilken version af spillet, de har. En Amiga-pilot kan altså udmærket kæmpe mod PC-, ST- og Macintosh-jegere.

Og tænk over det: Hvilket andet spil giver dig chancen for at gå i krig mod levende (foreløbigt...), vaskede tyskere?



Dette sidste "Læsermarked" s kodeord er "brugt og billigt", ikke "slidt og sli-met"! Husk, at du fremover kan benyt-te DNC's fantastiske telefonservice - se boksen på denne side!

Købes

Canon B-10e printerdriver til Amiga - gerne hjem-melivert! Spørg efter Anders.
42 26 59 37

C64 disk: Warship (SSI), Kampgruppe (SSI), Tychoon of Steel (SSI), Diplomacy.
48 79 90 32

C64: New Zealand Story, Tunican, Creatures, Run originaler. Max. 50 kr. Spørg efter Martin.
42 89 91 00

Bolidentash, Emerald Mine, No One Mine og lig-nende købes.
98 17 90 45

CROSSDOS til Amiga købes, Herv. David efter 16.
54 85 85 08

Turbo 2000 købes for højst 100 kr. Spørg efter Steen efter kl. 18.
53 77 57 07

Amiga: Int. 3D Tennis købes originalt. Højest 75 kr. Herv. Rasmus.
97 19 87 40

HEJ YOU YES YOU! I want AMOS, AMOS Compiler and AMOS 3D. Hurry up, call me (Uffe) now.
74 62 64 05

C64-diskteststation købes. Pris højst 500 kr. Ring og spørg efter Rasmus efter 14.30.
98 38 54 59

Ønskes til C64: Learning to The Detective.
96 41 09 86

Sælges

Originale amigaspil, Indy 3 Adventure med hint-bok: 250 kr., Rick Dangerous: 100 kr., Samlet: 300 kr., Evt. bytte med Monkey Island 1. eller 2. Bedst efter 17. Henv. Michael.
42 97 84 75

Commodore 128 med 1541 diskettedrev, 2 blånd-stationer, 100 disketter og mange bånd. Action Replay MK IV, joystick, manualer og kabler. Pris: 2500 kr.
42 22 30 44

Fælder du i søvn over dine Basic-programmer på 64'eren? Så har du brug for Basic-Aid! Program-met oversætter Basic til ren maskinkode og giver op til 600 gange hurtigere udførelse. 300 kr. med manual.
86 15 13 17

PD-programmer til Amiga: Fred Fish (1.640), dem-per 10 kr. pr. stk., inkl. 3.5" diskette. Ring og få til-sænt indholdsfortegnelse.
98 16 61 25

C64, farvemonitor, diskettestation, matroxprinter, C64 Music Maker, 80 disketter, båndoptager, mange bånd, 2 joysticks, Hugo, Final Cartridge og mange bøger. Pris: 2000 kr.
42 22 30 65

Amigaspil sælges, James Pond 2, Lary 2, Lary 3 med hintbøger, Loom, Rodland, Tip Off, Simpsons: 200 kr., pr. stk. King's Quest 5, Larry 5: 285 kr. pr. stk.
42 95 52 30

Commodore 64 kassett med 75 PD programmer sælges for kr. 49 pr. stk. F. Larsen, Furustadvæl 14, 3232 Sandefjord, Norge.

Har du rod i dine amigaspil, så se her! Det ultimative diskkartoteksprogram "HYPERCATS" sælges for 75 kr. Ring efter 16 og spørg efter Jesper.
98 10 10 48



C64 med båndstation, diskettstation, diskbox og disketter. Pris: 1500 kr. Spørg efter Brian.
32 97 28 05

C64-spil på disketter: Champions of Krynn, Buck Rogers, Death Knights of Krynn, 3D Construction Kit: 200 kr. pr. stk.
75 51 80 95

Diverse demoer, slideshows og music shows sam-les for 35 kr. pr. diskette plus porto. Ring efter 16 og spørg efter Jesper.
98 10 10 48

Amigaspil: Powermonger World War II: 200 kr. Kun brugt én gang. Spørg efter Carsten.
74 68 52 23

C64 (ny model) med båndstation, originale spil og joystick. Alt okay. Pris: 450 kr. Herv. Uffe.
74 62 64 05

Har du Amiga Action Replay? Så kan du ikke und-væle denne samling polars til amigaspil. Listen omfatter 333 pokes til 170 spil (1. juni 1992), og flere kommer til hver dag! Interesseret? Så send 25 kr. og en frankeret svarkupe (5 kr.) til: David Arnholm, Grensløgen 21, 1270 København K.

Amigaspil sælges. Manhunter 1 med hintbøg, Manhunter 2 med hintbøg, Immortal, F29 Retalia-tor, F16 Combat Pilot, Falcon, Castle Master, Mur-der, Ultima V og Phantasia II sælges for 150 kr. pr. stk. Fjerner Bomber med Adv. disk, Colonel's Bequest med hintbøg sælges for 200 kr. pr. stk. Silent Service 1 sælges for 75 kr. Alle spil er origi-nale og med deres originale indpakning. Spørg efter John, men helst efter 19.
32 53 75 42

CDTV inkl. indbygget mus og joystickport, ekstern 3,5" drev, optisk mus, A2000-tastatur inkl. adap-ter, The Fred Fish PD Collection og Lemmings. Samlet pris: 7500 kr.
49 26 43 87

Disketter til salg. OS/DD 5,25", kun 1 kr. pr. stk. Begjænsset antal. Eventuelt bytte med amigaspil. Spørg efter Mads.
97 12 06 86

Halvanden meter amigaspil ventor på den rette-leter. 30 at centimeterne lydes som følger: Gat-away to the Savage Frontiers, A320 Airbus, Jaguar XJ220, Global Effect, Abandoned Places, John Madden Football, Leander, Death Knights of Krynn, Shadow Sorter..., Lad os skændes om prisen og mangledrabatten efter 17.
86 15 13 17

C64, 1541-D, diskettstation, 2 joystick, Final Cartridge 3, 40 originale spil med diskbox. 3350 kr. Herv. John.
74 48 99 96

Amigaspil: Big Business: 120 kr., Winter Games: 50 kr. Herv. Michael.
53 56 10 47

Bånd og Cartridges til Commodore 64 sælges. Spørg efter Thomas.
31 28 54 55

Commodore 64, 1 år gammel, med computerbånd, båndstation, Philips monitor, joystick, over 30 spil og mange computerbånd sælges for 3500 kr.
31 65 49 78

Programpakke fra Amiga starterkit, indeholder: Dansk KingWords tekstbehandling, Fusionprint, Indiana Jones and the Last Crusade, Kick Off og Interceptor. Alle programmer med den samme manual. Pris: 500 kr.
66 18 01 96

Seiksha SP-1000VC og Mini Office II til C64. 1700 kr.
97 56 44 38

Latrice C. 500 kr. X Copy Pro 5.0 med hardware: 300 kr. Works (database, spreadsheet, wordpro-cessor): 350 kr. Falcon 3.0, Speedball 1+2, F29 Retaliator, Starglider II, Interceptor, Sidewinder, Silent Service II: 100-150 kr. pr. stk. Genlock: 350 kr. Golem SCSI II controller, 2 MB: 1400 kr.
42 90 64 48

Commodore 64, 1541-II, Final Cartridge III, data-sette, spil og programmer og alle kabler.
62 55 17 09

Amiga 500, rev. 6A, 1 MB, ekstra diskettedrev, Philips CM-9833 II "Amia Series" farvemonitor med ekstern stereohøttalere. Naksha mus, joystick, 11 originale spil, Workbench 1.3, Deluxe Paint 2, Utility Disk samt monitorstand med plads til diskdrev, 5500 kr.
42 36 78 11

Natroprinter C120-D til Amiga/C64: 500 kr. Hæ-Calc og KindWords: 100 kr. pr. stk.
53 14 49 28

Originale programmer til Amiga. Colossus Chess: 75 kr., Dragons of Flame: 75 kr., Heroes of the Lan-ce: 75 kr., Impenium: 75 kr., Star Right: 75 kr., Stel-lar Crusade: 50 kr., Spy vs. Spy: 50 kr., The Colo-ry: 75 kr., The World Platinum: 500 kr., Alle titlene er i pæn stand og leveres i original emballage. Herv. Casper.
86 22 36 73

Utility diskette til C64/Amiga sælges for 25 kr. pr. stk. plus porto. Ring efter 16 og spørg efter Jesper.
98 10 10 48

F29 Retaliator sælges til Amiga. Evt. bytte med andet godt. Original emballage og manual. Prisen svarer vi om.
42 85 59 09

OBS!

"Læsermarked" vil fremover udgå af bla-det, og istedet være en telefonservice, så du istedet for at vente to måneder før din annonce kommer i bladet, kan få solgt dit udstyr på een dag!
Se iøvrigt annoncen andetsteds her i bladet.

C64 sælges i original emballage med båndstation og 1541-II diskettstation samt originale bånd og disketter. Meget velholdt og brugt i orden. Pris: 2300 kr.
65 99 11 16

Originale amigaspil med brugervejledning sælges til under halv pris! Escape from Calidit (med bog): 200 kr., Shadow of the Beast 2 (med T-shirt): 250 kr., Leisure Suit Larry 3: 230 kr., Loom med bånd, Ivanhoe, Predator 2: 170 kr. pr. stk. Herv. René-Jensen, Stenløkke 13, 6400 Sandtorng.

C64 (ny model) med båndoptager, 2 joystick og 16 spil. V-snakker om prisen. Ring efter 19.
98 82 31 37

Action Replay Mk III til A500 med dansk manual og original emballage. 750 kr.
32 97 32 73

C64 II, diskettstation 1541 II, Final Cartridge II, mange originale spil, fx Gunship, Curse of the Azure Bonds, F15 Strike Eagle, Strike Fleet, turbanmodul, Arcadejoystick og manualer. 100% okay. 1600 kr.
53 57 64 03

Originale spil til Commodore 64, Shoot 'em up Construction Kit: 300 kr., Indiana Jones 3, Zamzara, Olli & Lissa, Real Ghostbusters, Rugby Simulator: 50 kr. pr. stk.
74 66 46 80

Amiga 500, tv-modulator, InterWord, Philips 14" farvefjernsyn, 2 originale spil, ramudvidelse, 50 disketter.
98 86 13 60

Byttes

Haves: Untouchables og 4th & Inches (til Amiga). Ønskes: AMOS eller andre amigaspil. Herv. Uffe.
74 62 64 05

PC spil navns Freks Swot og andre byttes med Sierra Defini og andre sp.
74 53 23 50

PD! Grafiker som har tilgang til nye PD vil gerne bytte utilites, alides, demos og musikk! Er vel helst interesseret i å komme i kontakt med andre grafikere (ikke nødvendigvis), kanskje vi kan vek-sle erfaringer? Kontakt meg! Kule brev og lovlig stoff = svart! Ken (CS800) Jeremiasen, Ringv. 13, 8330 Kabelevik, Norge.

Opslagstavlen

Hækket Packard HP-48 emulatoreprogram til Amiga ønskes. Udveksling til HP-48 programmer mulig. Herv. Lars.
86 67 47 23

Hey frek! Demoer byttes, utilites = mere. Alt har interesse! Alle er velkomne. Gert.
48 79 81 77

Har du et ukendt talent på Amiga med grafik, musik eller code, og kunne du tænke dig at joine en dem-ogruppe, så ring.
65 91 25 56

Hjælp søges til Death Stone 3 i Bard's Tale II. Måske belemning. Helst efter 18.
97 52 43 83

Demo-freks se her! Er du interesseret i at bytte blade nye og gamle demoer? Og eventuelt også musik og grafik? Så skriv til Jørgen Mogenssen, Tjømøbakken 11, 8500 Grenå eller ring straks på:
86 30 91 68

Næste Nummer

-Udkommer allerede torsdag d. 29. oktober 1992, og her kan du bl.a. læse om:

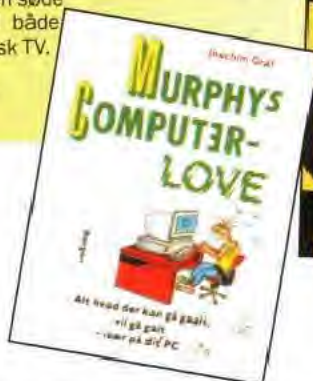
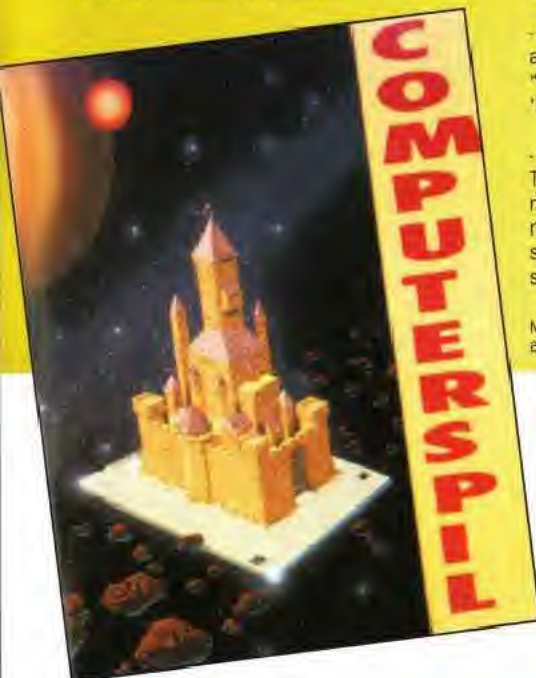
- Modems! Vi kigger på fire-fem stykker, der alle kører mindst 9600 Baud.

- Syng med på din CDTV: Karaoke - hvad er det? Er det en eller anden dårlig japansk vittighed, eller er det virkelig sjovt at stå og fuge foran alle sine venner, mens man leger Boy George eller lignende? Vi kigger på det.

- Bøger: Kig på en bog om computerspil, en avanceret EDB-ordbog i miniformat samt "Murphys computerlove" (Du ved, ham med 'kan det gå galt så går det galt'...)

- HUGO til hele verden: Vi besøgte firmaet bag TV2-succesen HUGO, der har vendt blikket mod det store udland. Silverrock Prod. har foreløbig solgt den søde skærmtrøld til både spansk og fransk TV.

Med forbehold for ændringer



Læs testen af tre nye og spændende bøger i næste nummer!



MASKINKODE OG C- PÅ AMIGA

No kan du få et kursus i at programmere din AMIGA. Kurset giver dig færdigheder i at udnytte AMIGA's fantastiske muligheder. Behersk DMA-kanaler, COPPER, BLITTER, OVERSCAN, INTERRUPTS, BOBS, SPRITES, HAM og meget mere.

LAV DINE EGNE PROGRAMMER

Hvert kursus består af 12 breve og 2 disketter. Du får tilsendt et brev om måneden, medmindre andet er aftalt. Bliver du i tvivl om noget i kursusforløbet, får du GRATIS vejledning.

RISIKOFRIT - FULD RETURRET!

Hvis du returnerer det første brev inden 10 dage efter modtagelsen, udmeldes du automatisk og får refunderet brevs pris. Du kan melde dig ud af DataSkolen, når du selv ønsker det.

Nyhed! Kursus i VECTOR

YDERLIGERE INFORMATION PÅ TLF. +45 49 18 00 77

Ja!

Jeg vil gerne benytte mig af DataSkolens gode tilbud og ønsker at modtage brevkursus i:

- ▷ Maskinkodeprogrammering på AMIGA kr. 133,- pr. brev
- ▷ C-programmering kr. 133,- pr. brev
- ▷ Diskette med programeksempler kr. 76,- pr. disk
(kun ved bestilling af kursus)
- ▷ C-64 maskinkode programmering kr. 98,- pr. brev

NYHED
vector/kursus
grafik/tredimensionel
Ring og hør
Pris 398,-
incl. diskette

Sendes
ufrankeret

DataSkolen
betaler portoen

Jeg betaler mit første brev således:

- ▷ Forudbetaling vedlagt på check
- ▷ Efterkrav: Beløbet betales ved modtagelsen samt efterkravsgebyr på kr. 30,-
- ▷ Forudbetaling indsat på giro 7 24 23 44

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

DATASKOLEN

Postboks 62
+++ 309 +++
DK-2980 Kokkedal



Hvis du skal ha' data på DEN her ...



... bør du ringe til DEM her :

INTERACT VISION

NØRRESKOV BAKKE 14 - 8600 SILKEBORG
TEL. 8680-2700 / FAX 8680-0692

TILMELD DIG INTERACTIVISION'S CD SEMINAR TORSDAG D. 22 OKTOBER

Hier internationale eksperter fortælle om CD-udvikling hos Interactivision. Torsdag d. 22 oktober afholdes det første CD seminar hos Interactivision i Silkeborg.

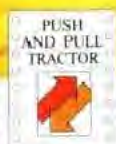
STEFFENSEN, FLEMMING
CARL JENSENSVEJ 13
DK-8260 VIBY J.

star[✶]

ComputerPrinteren

The
new
multi-
talent
LC-200

Star LC-200, det mest farverige man kan ønske sig



- NLQ, draft og HS-draft udskrifts-kvalitet (max. 225 cps)
- 4 indbyggede NLQ fonte inkl. *italics*
- Bundfødningsfacilitet
- Skubbe- & træktraktor indbygget
- Papir-parkerings funktion
- Automatisk Tear-off funktion
- Centronics parallel standard
- Option: Serielt Interface
- Emulerer Industristandarder
- Høj udskriftskvalitet i farver
- Skriver på første/sidste linie
- Brugervenlig i frontpanel funktioner
- God gennemslagskraft (1 original/3 kopier)

Kære kunder,

Vi har hermed den fornøjelse at kunne introducere Dem for en helt ny standard for matrixprintere, nemlig Star LC200/LC24-200. Disse to nye printere er det optimale inden for matrixprintere i prisklassen under kr. 4.000. Der kan ganske enkelt ikke købes bedre printere på matrixprintermarkedet til samme pris.

Star Micronics er hele tiden på forkant med udviklingen, dette sikrer Dem som Star kunde, ny eller gammel, et godt produkt af høj kvalitet, med god service og så til en god pris. Star er for 3. år i træk Danmarks mest solgte computerprinter.

